Официальный сайт журнала emu-machine-narod.ru

2 EMULATORS MACHINE

2005

ZX Spectrum

В завалах РОМОВ

NEWS

Virtual Boy
LOTUS III

Удивительный мир
ATARI 7800

Журнал фанов Эмуляции и игр!

EMULATORS MACHINE

2



Мы рады снова видеть вас, дорогие читатели, в наступившем 2005 году!
И на этот раз никакие метеориты или кометы не смогли истребить жизнь на Земле или низвергнуть цивилизацию в каменный век, не смотря на многочисленные компьютерные игры с таким сюжетом.
Пожелаем же что бы жизнь на Земле продолжалась еще долгие миллионы лет.
Трудно даже представить космического пользователя компьютера в миллионном году.
Эмуляторы каких систем он будет использовать...
Брррр... Лучше помолчим, на это даже фантазии не хватает.
Хотя возможно он будет рубиться в Дигер 200860.
Мы рады видеть Всех кто уже полюбил журнал и ждал продолжения.
Мы рады видеть новых читателей.
После выхода первого номера редакция получила большое количество писем. Редакция благодарна всем, кто поддержал нас в этом, достаточно сложном, но благородном начинании - создании журнала посвященного эмуляторам и играм.
Можно только по письмам насыщенными положительным эмоциям читателей сказать, что мы трудились не зря.
Несомненно были и мнения с различными замечаниями, но, как говорится, всегда найдутся оппоненты.
Многие читатели отмечали красочность "и есть чего почитать"!
Мы понимали, что многие игры о которых мы рассказываем лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать, поэтому на скриншоты не скупились.
В общей сложности с официального сайта emu-machine.narod.ru было скачано свыше 100 экземпляров журнала!!! И это при минимально возможной рекламе.
"Отличный журнальчик! Так держать! Надеюсь это далеко не последний выпуск." - напутствовал нас RBM-13s, один из ведущих прекрасного ресурса посвященного эмуляции и играм - www.emu-land.net
"Надо продвигать ваш журнал, уверен многие бы заплатили за реальный

журнальчик - мож подписку сделаете? Большим количеством дешевше будет - я первый подписчик!" - предлагает нам boyboy.
Конечно, нас радует такое отношение к журналу, но пока еще рано говорить о возможности увидеть издание на бумаге. Все зависит от вас. Чем больше людей будет читать наш с вами, дорогие читатели, журнал - тем быстрее возможен выход журнала "EMULATORS MACHINE" в блестящей, пахнущей типографской краской обложке.
"Вообще, все кто трудился над журналом - Герои !", - продолжает boyboy. Ну пока еще не герои, хотелось бы нам заметить, но сил ушло много.
К сожалению невозможно отметить всех, кто прислал нам свои отзывы и пожелания. Мы рады, что первый номер журнала пришелся вам по душе.
"Будет ли номер 2?", - беспокоились читатели.
Как видите, сомнения были напрасны. Конечно же будет.
Мы представляем вам второй номер EMULATORS MACHINE. Он стал еще насыщеннее и интереснее. Появились новые рубрики, которые несомненно способны привлечь ваше внимание. Большое количество скриншотов поможет ориентироваться в материале обзоров, статей и исследований.
"Копаясь в завалах ромов" -именно так называется новая рубрика, которая (надеемся) многим придется по душе.
О чем же она?
В нашей коллекции тысячи ромов, которые не то что проиграть, но и посмотреть все требуется очень много времени.
И вот время от времени забираясь в эти завалы мы исследуем их пытаясь отобрать жемчужины. Вот такой увлекательный обзор игр с разных систем и предлагается вам в новом номере. Возможно и для себя вы откроете много интересного.
Нас не оставила равнодушными рубрика на сайте www.emu-land.net "Прохождение игр" - в которой можно было скачать прохождения многих любимых приставочных игр сделанных на эмуляторе различными фанами игр. Там действительно на многое стоило посмотреть, а часто и поучиться. Например, просто показательное выступление в игре Gryzor (Contra) Кинамана. Босы не успевали двинутся с места погибая под шквальным огнем командос. Правда в конце, на самом последнем БОССе, игрок очень расстроился потеряв первую жизнь в игре и бросил джойстик. Так что в этот раз Земля была покорена пришельцами. Мы не смогли удержаться и сделали в журнале нечто подобное.
Итак, после такого многословного вступления, самое время поздравить Вас, наши дорогие читатели, с уже НАСТУПИВШИМ Новым 2005 Годом. Надеемся он принесет нам множество новых игр и эмуляторов ранее недоступных систем!



Новости ЭМУЛЯЦИИ

Наступил 2005 год и мы полны ожиданий новых эмуляторов для новых систем. Хотя и эмуляция старых систем не стоит на месте. Есть еще белые пятна (даже области) на карте эмуляции, где не ступала нога программиста. Как и следовало ожидать, после праздников очень медленно появляются новые версии эмуляторов. Многие авторы постарались успеть что то показать до Нового Года и сегодня они шлифуют код для новых версий. Новостей не так много, но есть среди них очень ожидаемые и радостные. Обзор охватывает период с середины декабря до середины января.
Итак, начнем.

Dolwin v0.10

Эмуляция игровой приставки от славной Ninentendo – GameCube не стоит на месте. Несомненно хочется поиграть в супер хиты с кубика и на персоналке, но по нашим прогнозам это произойдет ой как не скоро. Видимо даже для HLE-эмуляции понадобится процессор на 6-7000 настоящих мегагерц (не XP рейтинга). Так что пока ждем и копим денежку на апгрэйд, а автор эмулятора на сегодня, в версию v0.10 внес следующие изменения:
* Почищен код
* Теперь карты памяти эмулируются
* Произошла оптимизация HLE
Итог: несколько игр теперь играбельны, но очень медленно и без звука.

MAME32 V0.90

Вышел один из самых любимых нами портов славной MAME – MAME32 – эмулятора множества аркадных игровых автоматов имеющих в своей копилке просто потрясающие по играбельности и красоте игры, обладающий удобным графическим интерфейсом. Вспомнить ту же Contra и сравнить с Несовским вариантом.



Как обычно пофиксены ошибки:
* Fixed sound in Desert Breaker with new roms [Aaron Giles, Gerald, Thierry]
* Fixed dip-switches to nmk16 driver [Brian Troha]
* New Discrete Sound Functionality [Derrick Renaud, Frank Palazzolo]
DISCRETE_OP_AMP_FILTER - properly emulated
DISC_OP_AMP_FILTER_IS_BAND_PASS_1M type filter. Used by many games. use new filter.
* Fixed crash in i8x41 cpu core reading uninitialized internal RAM [Juergen Buchmueller]



Super Qix driver update [Nicola Salmoria]
* manually repaired the ROM code and added support for the I8751 MCU, so the two original sets work.
* swapped sqix and sqixa, because the the former was dumped from a bootleg board (though there's no reason to believe the ROMs were modified, so I didn't mark it as bootleg)
* merged with pbillian
* fixed pbillian/hotsmash sample playback
* fixed pbillian MCU simulation and inputs
* improved hotsmash MCU simulation, the game is playable now though still incomplete.



Bubble Bobble driver update



[Nicola Salmoria]
* removed the 68705 CPU emulation, since that's not what the original used
* simulated the 68701 MCU
* enemy movement should now be correct (bublbobl36rc2yel)
* fixed clock item behaviour. Now enemies start moving again after 10 seconds (bublbobl36b3yel)
* supported coin lockout
* emulated the boblbobl protection device, getting rid of the ROM patches.
* adjusted PSG volume in tokio (tokiob067gre)
* Fixed gaplus driver to use its samples [Brian Troha]
* Fixes the undocumented bit test opcodes in hd6309 cpu core [Nathan Woods]

Snes9x v1.43 Final

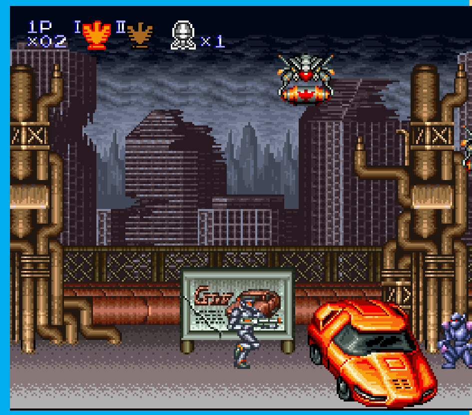
После нескольких месяцев ожидания появилась новая версия эмулятора прекрасной системы Super Nintendo. Хотя у нас в фаворитах – zsnes – но Snes9x мы тоже любим.

Что же было добавлено:



* Movie Support
* JMA support
* Fix for ROM dialog
* New Joypad Dialog
* Netplay is disabled in the release
* More emulation improvements

Проще сказать – устранены ошибки в окне выбора ромов, внешний вид окна выбора джойстика изменен, отключена возможность игры по сети и повышена совместимость с играми. Не все шаги понятны в этом релизе, но видимо создателям виднее, а мы с



удовольствием будем играть в SuperNintendo на эмуляторе.

ClrMame Pro v3.53a

Программа без которой невероятно привести свою коллекцию ромов в порядок.

В новой версии добавлено и исправлено:

* Added: scanner save fixdatfile (completely missing sets only)
* Added: setinfo spinnercontrols to step a set forward/backward
* Misc: optional rebuilder beep works for drag&drop, too
* Misc: don't store dir2dat settings in cmpro.ini anymore..you have to use dir2dat profiles



* Misc: autoreplacing bad filenamecharacters when using %v,%d,%n in dir2dat datfilename
* Misc: rounding setsize instead of cutting off
* Fixed: some nasty exception with fastscan after drag&drop
* Fixed: some nasty exception when closing with ESC key

NESCafe v0.56

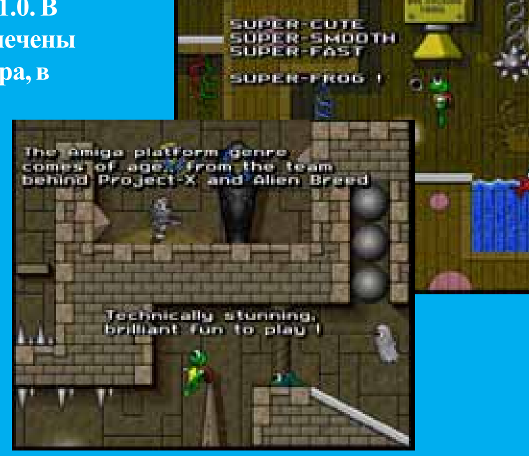
Вышла новая версия Java Nes эмулятора. Чем же этот эмулятор отличается от десятков других эмуляторов всенародно любимой Денди?



Конечно же платформонезависимостью. Один и тот же эмулятор будет работать и на Windows, и на Linux, на PC и MAC. Везде, где можно установить Java-машину.
В данной версии произошли следующие изменения:
* JMP ($aaaa) not correctly implemented and fixed (cheers Qian Wenjie)
* Improved GUI, more consistent between Applet and Standalone versions.
* Sound toggle bug fixed when pressing S in standalone didn't enable channel selection.
* Microsoft JVM 5.0 works in Applet Mode now
И хотя мы конечно предпочитаем VirtuaNes и некоторые другие, но такие эмуляторы несомненно нужны. Хотя бы для того чтобы увидеть что-то знакомое и под *Nix-ами!

WinUAE 0.9.92
"WinUAE 1.0 public beta #3"

Лучший эмулятор сложнейшей и революционной компьютерной системы перевернувшей представления о мощности – Commodore AMIGA. Игры на эту систему просто завораживают красотой, музыкой, звукой и игровым процессом. Эта система на которой всегда отображение кадров 50FPS.



Автор предполагает, что это версия 1.0. Но мы вам точно скажем, что пока это не 1.0. В отличие от старых версий были отмечены необъяснимые вылетания эмулятора, в частности в игре SuperStardust и некоторых других. Из заметных изменений появился ползунок кадров в секунду – стоящий на 50. Но реально на Athlon 3200 скорость оказалась 46 FPS (то есть игры шли медленнее, чем должны) и пришлось установить значение на 54, только тогда значение стало соответствовать 50FPS. Наконец то пофиксели графические ошибки в классных играх SuperStardust (в уровне, где по туннелю мы перелетаем в другую локацию) и SuperFrog.
Теперь скриншоты сохраняются в формат BMP. Теперь выдирается из игр MOD-музыка (пока криво). Теперь поддерживаются архивы rar и 7-zip.
Добавлены звуки дисковода для полноты ощущений, но точно скажем они и близко не похожи на звуки работы дисковода настоящей AMIGA.
WinUAE – это потрясающий эмулятор дающий возможность играть в самые лучшие игры, которые когда либо существовали на Земле.

Раздел новостей только формируется, поэтому от вас зависит как он будет выглядеть в новых номерах EMULATORS MACHINE. С пожеланиями обращайтесь на aforeve2001@mail.ru

Увлекательный мир ATARI® 7800™



21-ого мая 1984 года в мире появилась консоль ATARI 7800 обладающая великолепной графикой, но про которую сегодня мало кто из любителей игр помнит, пропуская множество отличных и (что немаловажно) красивых игр! Напоминала консоль плоскую коробку с прорезью по середине. Джойстик в чем-то походил на Famicom-овский (от Денди - по



русски), но был не слишком удобен. Подробнее о технических спецификациях и замечательных дополнительных устройствах превращающих консоль ATARI 7800 в домашний компью... (молчим-молчим) вы узнаете в следующем номере EMULATORS MACHINE 3.
А пока мы просто побродим мимо





отличных, неповторимых игр сделанных на эту систему. К сожалению она была неблагодарно забыта! К сожалению она утонула в тени такой замечательной домашней машины, как ATARI ST, про которую в дальнейшем будет разговор особый. Разработчики игр выпустили их совсем небольшое количество. Но то что было - можно смело назвать весьма качественным продуктом.

Итак, вокруг безбрежное космическое пространство - посмотрите направо, посмотрите налево - мы в игре Asteroids. Отправляем экскурсовода в безвоздушный полет в одноместном скафандре - потом подберем. Корабль влетел в смертельный астероидный пояс. Только мастерское умение управлять кораблем и беспрерывная пальба из всех орудий спасут нас. Истинное веселье начинается при игре вдвоем. Но вокруг не только опасные астероиды, впереди затаился кое-кто еще...



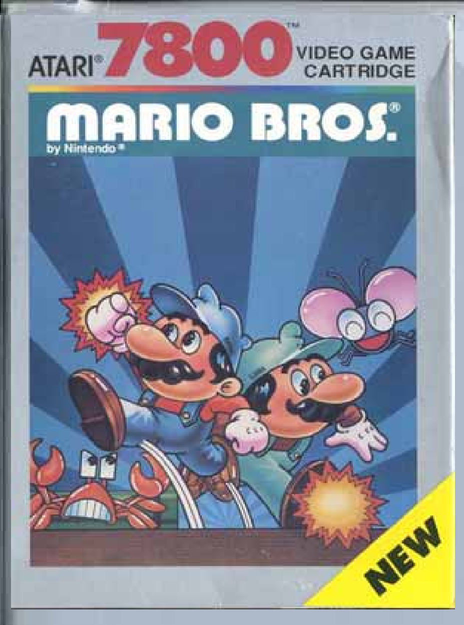
Ладно, полетали, неплохо бы и на землю опустится.

Д-да!!! Опустились называется. Вокруг пыль да обломки. Надо было раньше тормозить. Пробили земную твердь и оказались в подземелье. Что мы тут делаем?

Нас никто не знает - мы никого не знаем. Впрочем, что это за мелодия знакомая. Подозрительно даже.

Ба, да это же Братья Марио собственной персоной. Отказалась ATARI Famicom под своей маркой выпускать, а вот от игр не отстранилась, поди ж ты.





Ну что же, братья - мы вам на подмогу. Звонили 911? Неважно, сейчас мы вас научим крабов глушить. Главное разбежаться да каааaак дать головой по потолку!

У Марио и Луиджи головы то каменные, как мы видим, а вот у нас от такого развлечения даже звезды в глазах заплясали. Без тренировки долго не выдержишь.

Пора выбираться отсюда.

Только и успели выйти из подземелья, а вокруг взрывы, крики.

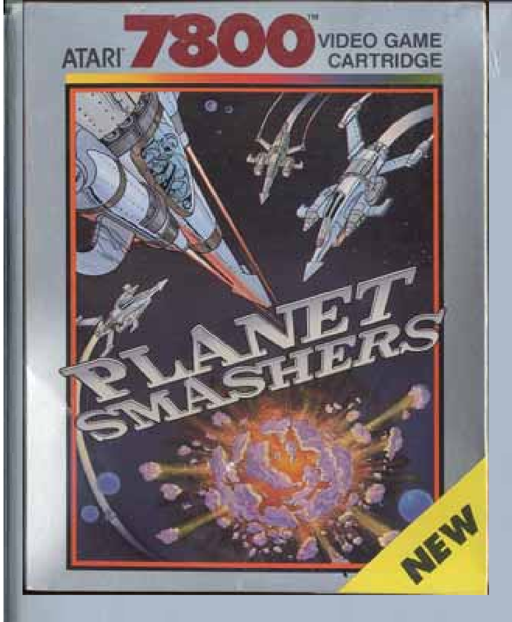
Мы попали в игру Commando. Обратите внимание, как грамотно подобрана палитра. Да и просто красиво, черт побери. Да, ATARI 7800 была стоящей приставкой. Мы вам конечно никогда не скажем, что картриджи от ATARI 2600 отлично подходили и на 7800. А как с совместимостью? Всего несколько игр с объемной библиотеки 2600-ки не шли. А как же игры от ATARI 5200? Нееет, товарищи, пулемет мы вам не дадим! 5200 - это система, про которую поговорим как нибудь, когда у вас выдастся свободный вечерок.

От ATARI 5200 картриджи не подходили. Вот так!

А вот и великолепная GALAGA! Опять превосходные цвета. В наше распоряжение партия предоставила неограниченное количество патронов и наказ: "На стрельбе не экономить". Постараемся оправдать доверие и вынести с экрана 32 волны инопланетных захватчиков. Одному, а веселее с друзьями! На ATARI 7800 в эту игру мы к сожалению не играли, а вот на AMIGA в Galaga Deluxe не переставая и игра эта была настолько интересна, что оторваться просто невозможно! Призы, Боссы, другие Вселенные. И если версия для ATARI 7800 такая же, то в нее надо играть и играть товарищи!

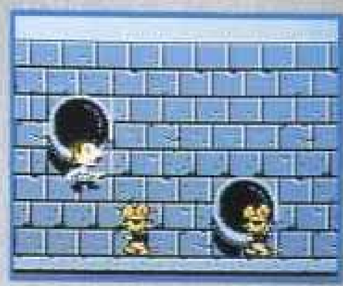
А вот название одной игры нас, как мало знакомых с заморским языком, несколько озадачило. Хотя игра называется на чистом русском - Ninja Golf. Ниндзя Гольф, как мы поняли. Сложно предположить, что Гольф - это фамилия некоего шпиона. Гольф Гольфович, мда... Версия о том, что это обычный Ниндзя, но в гольфах - тоже вызывает сомнение. Остается единственное предположение - это игра Гольф в которую играет Ниндзя. Правда в игре мы (простите за каламбур) игру не увидим. Мы будем бегать и сражаться. А Гольф видимо, бережливые разработчики оставили для второй части второй ATARI 7800. Впрочем, откинув все сомнения мы можем сказать, что Ninja Golf одна из лучших игр на 7800-тке! Вы побываете и в дремучем





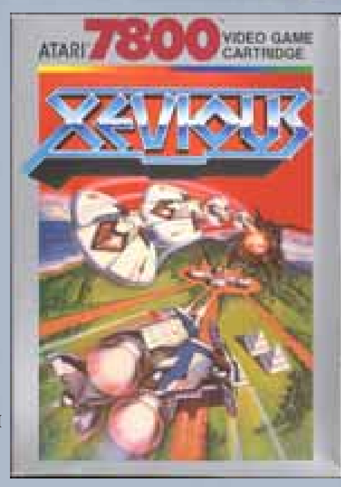
лесу и под водой сражаясь с людьми и акулами. А БОССы так просто ужасны и впечатляющи.
А не кажется вам, что чего то не хватает? Вроде бы все как всегда, но вот чего то... Правильно, где платформенные бегалки-прыгалки, - строго спрашиваем мы у себя. И себя спрашиваем у мы.
А вот они!
Scrapyard Dog.
Управляя мужичком с довольно большой (ха-ха, да она ОГРОМНАЯ) головой мы с удовольствием прошвырнемся по многим игровым уровням и потусуемся с местными обитателями. Замутим тусняк. В общих чертах игра довольно сильно напомнила известную нам и от того не менее любимую игру с Commodore AMIGA - Charli J.Cool. Все нарисовано просто здорово! Нам понравилась и симпатичная палитра и то, как нарисованы персонажи.
Никто не забыт и ничто не забыто! В эту





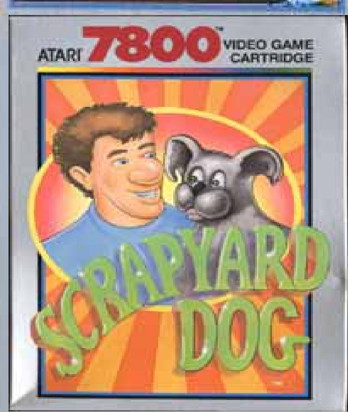






рубрику стоило бы навеки занести игру Xevious. Кто нибудь не знает ее?
На всякий случай напомним сюжет, управляя звездолетом, отдаленно похожим на звездолет, мы крушим врагов, отдаленно похожих на... врагов. Стоит ли упоминать, что все это увлекательное безобразие происходит над планетой отдаленно похожей на планету?
Можно в заключение отметить, что на ATARI 7800 были игры достойные того, что бы в них играть и не забывать замечательную приставку. Когда то она необоснованно была лишена внимания, но наш журнал EMULATORS MACHINE постарается устранить эту несправедливость. Мы тоже за мир во всем мире.
А если надоело бегать-прыгать-стрелять, то на помощь придет Pole Position II - прекрасная гонка на спортивных автомобилях.









ROMS Price

CD NES+ PC Engine 125 руб (доставка включена)
3558 образов картриджей Nes . Плюс 284 образа дискетных версий игр! 544 образа картриджей с играми от 16-битной приставки PC Engine .

CD Amiga 600 125 руб (доставка включена)
Базовый диск включающий в себя уже настроенный эмулятор, руссифицированную ОС Workbench и множество игр и программ. С этим диском без проблем запустятся все игры со следующих дисков серии.

CD Amiga № 2 125 руб (доставка включена)
CD-ROM “AMIGA №2” обладает удобной оболочкой и содержит 380 великолепных игр с Commodore AMIGA 600. А так же подробное описание легендарной AMIGA.

CD Atari ST № 1 Automation + FoF 250 руб (доставка включена)
На диск попали самые знаменитые сборники ATARI ST-шных игр. Это легендарный "AUTOMATION" включающий в себя 573 образа атариевских дискет с более 1000 игр (!!!) и "Flame Of Finland" - состоящий из 58 образов.

CD Atari ST № 2 "MedwayBoys", "D-Bug", "Pompey Pirates" 250 руб (доставка включена)
На диск попали самые знаменитые сборники ATARI ST-шных игр. Это "MedwayBoys", "D-Bug" и "Pompey Pirates" включающие в себя более 500 образов атариевских дискет с более 1000 игр (!!!)

CD Commodore 64 125 руб (доставка включена)
CD-ROM содержит в себе множество отличных игр и программ некогда доступных на домашнем компьютере Commodore 64. А так же подробное описание легендарной машины!!!

Диски можно заказать отправив письмо по адресу aforeve2001@mail.ru
Подробнее о дисках можно узнать на сайте emu-world.narod.ru



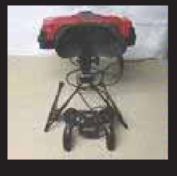
А был ли VIRTUAL BOY™ мальчик?



В 1994 году поползли слухи о невероятной 32 битной консоли от Nintendo. Консоли виртуальной реальности.
Неужели сбудутся мечты человечества и Виртуальная Реальность шагнет в каждый дом?
Такая приставка была представлена на суд общественности 15 ноября 1994 в Японии в Токио на выставке Famicom Spaceworld ' 94 под названием Virtual Boy.
Первые консоли попали в руки счастливых обладателей только 21 июля 1995 в Японии и 14 августа 1995 в США.
Для него были доступны следующие картриджи с играми виртуальной реальности (говорить что система основана на картриджах уже не стоит): Mario's Tennis, Red Alarm, Galactic Pinball, Teleroboxer.
Итак, в мире появилась игровая приставка Виртуальной реальности. В ней был заключен 32 битный RISC-процессор и возможность попасть в другую реальность. Нинтендо утверждала, что эффект, который выдавала приставка невозможно произвести на телевизоре или LCD-дисплее. Система представленная компанией имела 2 дисплея с высоким разрешением (находящихся в конструкции напоминающей

массивную маску, которую удерживала тренога) создающим эффект трехмерности. Все это усиливало впечатление от стереозвука отрывающего игрока от реальности и полностью погружающего в мир игры.
Игры шли в оттенках красного облагороженные черным фоном.
Почему изображение не отображало все цвета радуги?
Такая консоль вышла бы слишком дорогой для покупателей. Хотя возможно в этом и была ошибка Nintendo!
Для консоли вышло не так много игр. По некоторым данным их количество равно 22. Но сами понимаете - одна невероятная игра может оказаться лучше десятка плохих.
Трехмерность игр вызывала необыкновенный восторг у игроков, хотя после игры, когда они отрывались от устройства с двумя экранами на лице у них оставался овал красного цвета.
Создателем чудо-консоли явился Gunpei Yokoi ранее создавший для Nintendo невероятно популярную карманную приставку Gameboy. Он так же принимал участие в создании Famicom (Nes) и Super Famicom (SNES).





Именно потому, что Gunpei Yokoi был опытным разработчиком прошедшим огонь и воду Nintendo позволила ему создать такую консоль, что могла прийти лишь в мечтах оказав полную техническую и моральную поддержку.
Virtual Boy несомненно явился революционной консолью.
Yokoi попытался переместить игрока в новый, никогда не виденный им мир Виртуальной Реальности, где грань между миром настоящим и выдуманным невероятно тонка.
Yokoi приложил руку и к созданию игры Mario's Tennis.
Попав на рынок Virtual Boy должен был составить конкуренцию таким консолям, как SONY Playstation и SEGA Saturn.
Но многих потенциальных покупателей отпугнула 2-х цветность приставки. Видеть лишь оттенки красного и черный, хоть и в Виртуальной Реальности, против множества цветов на других системах.
Цена для потенциальных игроков тоже показалась высоковатой - $179,95 или 15000 иен.
Nintendo пыталась ограничить приток игр от сторонних компаний, так как боялась появления недоброкачественных игр. Но это имело большие минусы - выразившиеся в маленькой игровой библиотеке.
Так же Nintendo проводила не достаточную маркетинговую политику относительно консоли. В частности в первые пол года продаж даже не демонстрировались скриншоты из игр. Видимо компания боялась, что скриншоты изобилующие лишь красным цветом



создадут неверное впечатление о консоли. Да, VR тяжело отобразить в 2D представлении. К тому же родители просто боялись за зрение детей пользовавшихся приставкой, так как в руководстве к ней явно указывалось - не позволяйте пользоваться приставкой детям до 7 лет, это может привести к повреждению зрения. Глаза утомлялись достаточно быстро, хотя некоторые поклонники утверждают, что могут играть в Virtual Boy до 6 часов подряд без головной боли и быть абсолютно счастливыми от того, что играли на такой замечательной игровой приставке. В принципе, головные боли возникающие у некоторых людей обусловлены лишь неподходящим для них расстоянием между окулярами. Предполагалось создать настраиваемые по ширине глаз окуляры, но из за повысившейся бы цены, этого не сделали.

Nintendo запланировала продать 1,5 миллиона консолей в первый год, но было продано лишь 770 000 из которых в Японии лишь 144 000 штук (есть другие, немного отличающиеся данные на этот счет, но понятно - Nintendo наврятли ответит на этот вопрос).

Такое положение дел компанию не устроило и Nintendo уже в конце 1996 года объявила о прекращении выпуска Virtual Boy!

Можно сказать, что Виртуальная Реальность была на приставках, но... недолго.

Никакие заслуги Gunpei Yokoi перед Nintendo не спасли от увольнения.

Был план выпустить Virtual Boy еще раз в 1996 году, но с более крутой подборкой игр (игр

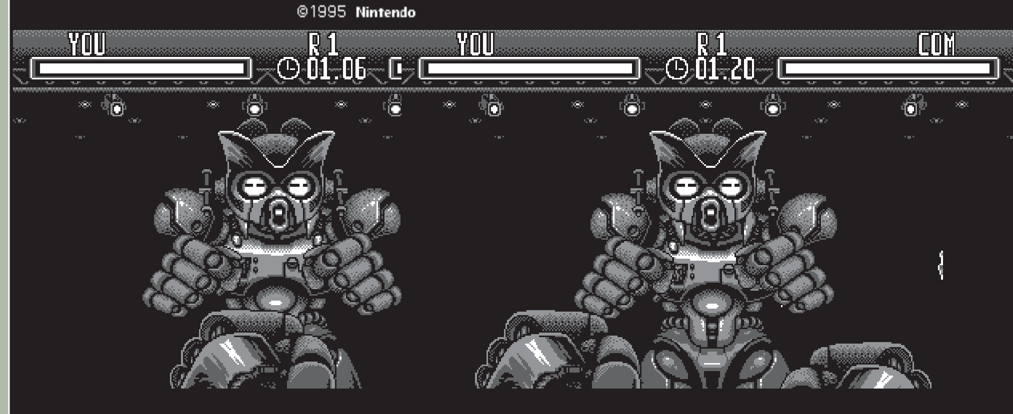
следующего по графике поколения), таких как Dragon Hopper, Zero Racers и др.
Некоторые из этих игр даже демонстрировались на Famicom Spaceworld 1995 и E3. Читатели игровых журналов могли видеть скриншоты из новых игр. Более того Nintendo запланировала выпуск конверсий под VB таких игр как Zelda, Metroid и даже новый GoldenEye 007 (хотя последнее название вызывает большие сомнение), но в дальнейшем их выпуск отменила.
Так погибла одна из самых революционных приставок. Хотя на интернет аукционах можно без труда найти VB и приобрести ее за смешную цену.
Виртуальная реальность на приставке - реальность и сегодня, хотя не ждите от системы слишком многого.
Давайте рассмотрим технические спецификации невероятной консоли.
Virtual Boy был основан на 32 битном процессоре с архитектурой RISC фирмы Nec V810 с частотой 20 Mh и производительностью в 18 миллионов операций в секунду.
Для справки SONY Playstation обладал 32 битным процессором R3000A от фирмы MIPS и работала на частоте 34 Mh.



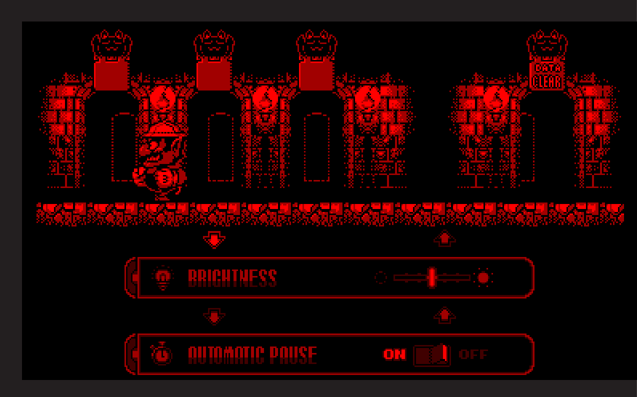


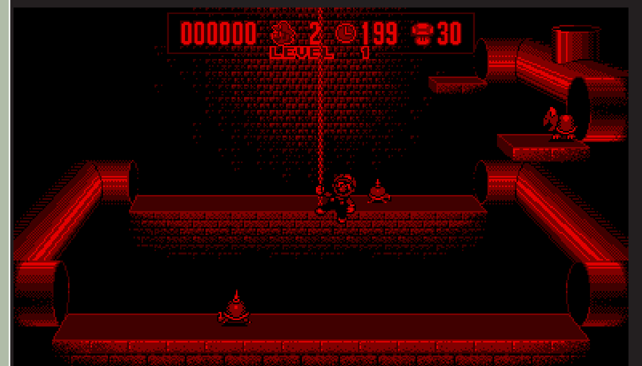
Быстродействие составляло 30 MIPS (миллионов операций в секунду), что было больше, чем у Virtual Boy. К тому же Playstation демонстрировала игры с уникальной 3-х мерной полигональной графикой, что тогда было в новинку.
Правда VB предлагал нам почти



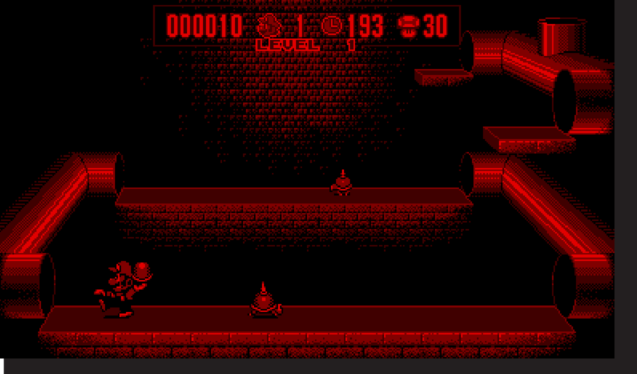


живую Виртуальную Реальность.
Два лидера использовали принципиально разные подходы.
Кроме того с 1993 года на рынке присутствовала приставка так же основанная на RISC-процессоре Panasonic 3DO. Это была приставка основанная на рисковом процессоре ARM60. На подобных процессорах строился и английский домашний рисковый компьютер Acorn Archimedes с частотой 25 Mh.
ATARI Jaguar 64 (продвигаемый, как 64 битный, что действительности не



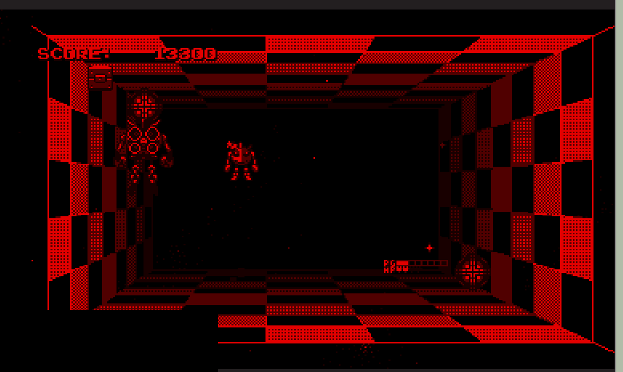


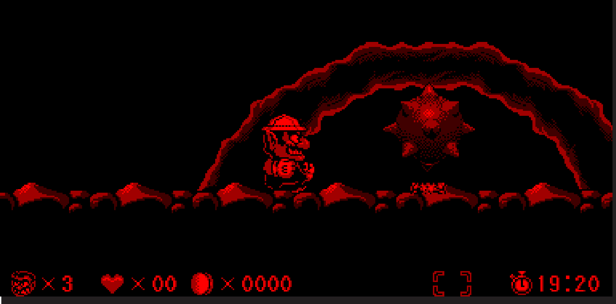
соответствовало, если подходить к этому строго) выдавал быстродействие в 26 MIPS.
И последней достаточно значимой системой появившейся на рынке с 1994 года была SEGA



Saturn. В ней создатели установили даже 2 32битных процессора фирмы Hitachi SHI (правда это ее не спасло от провальной медлительности в 3D по сравнению с SONY Playstation, но в 2D можно было создавать феноменальные вещи). Работали процессоры параллельно. Для видео также стояли два спараллеленных процессора. Частота хитачевских процов составляла 28 Mhz и мощность равнялась 25 MIPS.

Как видим, Virtual Boy была не самой мощной консолью,







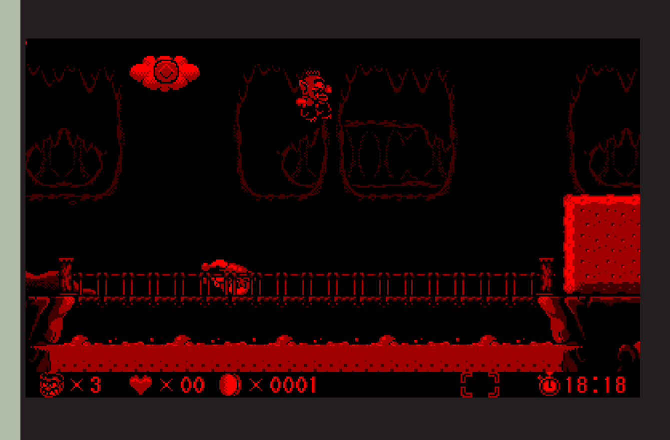
но единственной приставкой VR (виртуальной реальности). Память у него составляла 1 Мб DRAM и 512 Кб P-SRAM. Центральный процессор переключал светодиоды, которые задавали колебания зеркал для стереоэффекта. Размер экрана составлял 1 дюйм, но из за близкого расположения к нему глаз по видимому размеру он был сопоставим с 12 дюймовым экраном.

Для каждого глаза было отведено по светодиоду состоящему из 200 элементов. Светодиоды переключались между собой показывая поочередно то одному глазу, то другому изображение игры, что и создавало в купе с линзами и

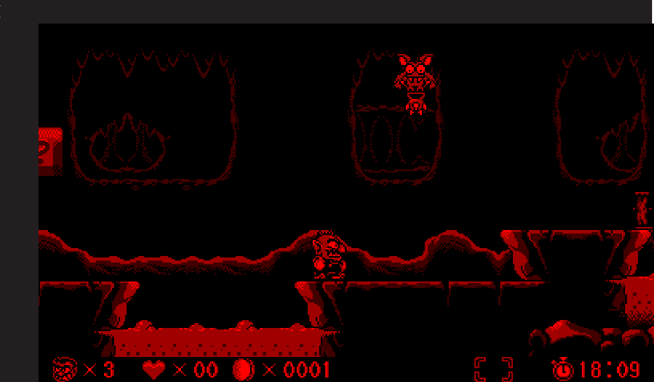
вибрирующими зеркалами виртуальность или стереоизображение.
Разрешение дисплеев было достаточно высоким - 384 x 224 пикселя для каждого глаза, 4 цвета с 32 уровнями интенсивности, 50.2Hz h.
50 герц конечно мало, но лучше, чем было возможно на других системах. Вспомнить хотя бы виртуальные очки прилагавшиеся к видеокартам Riva TNT. Игрок смотрел в них на самый распространенный в те времена 14" экран, который в это время отображал в специальном режиме.



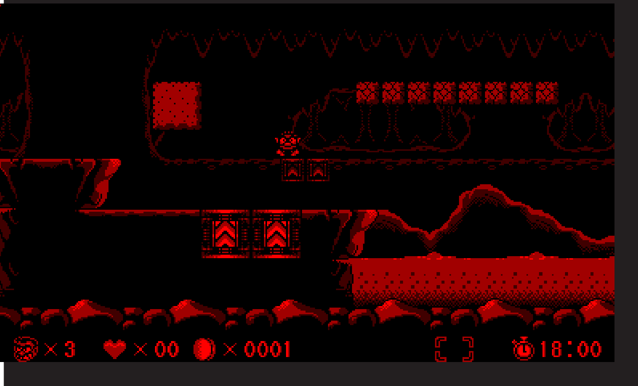
Если монитор в лучшем случае выдавал 85 герц, то игрок видел лишь половинную частоту - 42,5!
Сегодня конечно можно включить самый распространенный 17" монитор и играть в игры с разрешении 640x480 при 75 H (150/2). Поэтому 50 H на Virtual Boy - очень достойный показатель для 1995 года.
Для Virtual Boy выпускались 8 и 16 мегабитные картриджи, а планировались даже 24 мегабитные. Чтобы получить привычные нам мегабайты нужно было разделить вышеприведенные цифры на 8. Так солидные 8 мегабит превращались в обычный 1 Мегабайт. Хотя достаточно вспомнить игру Golden Axe на IBM PC обладающую великолепной графикой при размере в 500 Кб и успокоено вздохнуть.



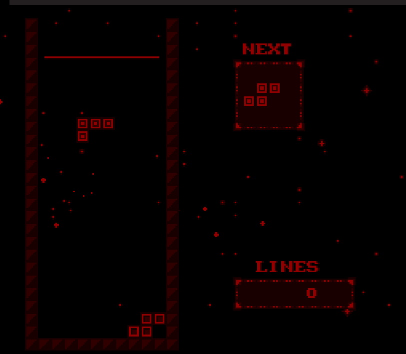
Игрок мог наслаждаться 16 битным звуком стереосистемы способной производить музыку подобную mod-файлам на AMIGA. Примерно то же мы слышали на Super Nintendo.
Тем кто представляет Virtual Boy в виде стандартной коробочки мы скажем, нет - это было нечто! Своеобразная конструкция описать которую словами вряд ли удастся - смотрите скриншоты.
Игры же наблюдаемые с помощью Virtual Boy

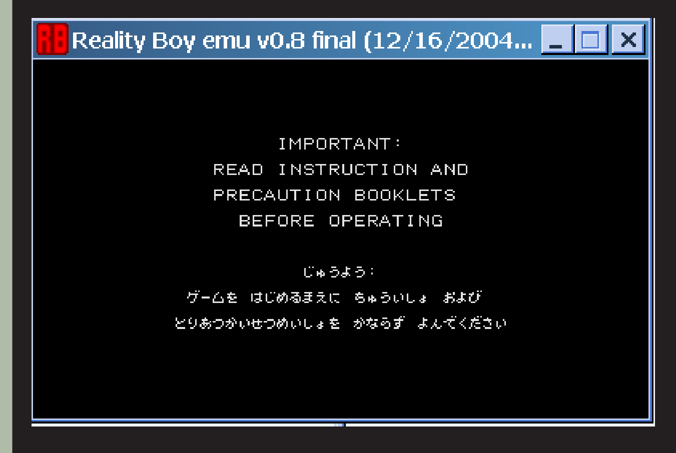


настолько создают трехмерность-виртуальность насколько это возможно без свободы движения. Они не сравнимы с видом наблюдаемым на экране обычного телевизора. Другими словами нам позволяют заглянуть в другой, очень реальный мир и даже поуправлять его обитателями, но сами мы там не очутимся (разве что в игре Teleroboxer).
Игра отображается, как уже отмечалось в градациях красного на черном фоне. Полноцветное изображение могло утроить стоимость системы. Хотя отдать большие деньги за красные полутона - многие посчитали бы дорогим удовольствием, а ощутить всю красоту, но за большие деньги охотников вполне могло найтись и поболе.



Нинтендо решила, что красный цвет более насыщенно выглядит на черном фоне по сравнению с синим или зеленым и выбор был сделан именно в его сторону. Ей нельзя отказать в проницательности.
Хотелось бы отметить, что Virtual Boy требовал установки батареек AA.
Возможно вы так же как и я захотели иметь у себя дома такую потрясающую вещь, как Virtual Boy.
Один из путей этого - купить настоящую консоль на интернет-аукционе.
Хочу обрадовать большинство читателей - существуют эмуляторы VB. Пусть они не сравнятся с настоящим шедевром от Nintendo, но все же...
Эмуляторов не так много, как хотелось бы.
Постойте! - возможно воскликнет уважаемый читатель. - А как же Виртуальная Реальность. Монитор то у нас один.
К счастью существует эмулятор reality_boy написанный David Tucker-ом позволяющий увидеть настоящее 3-х мерное изображение при использовании очков виртуальной реальности I-Glasses.
Без очков мы тоже можем играть в игры, но к сожалению, только в привычном 2D виде.





Игра Mario Clash так же достаточно интересна. Марио на цепи или веревке спускается в подземелье с трубами, где ползают злобные черепахи и существа с шипом на панцире. Напрыгнув на черепаху Марио оглушает ее, после чего хватает беспомощное тело и воспользовавшись моментом швыряет им во врагов!

При удачном броске черепаха может снести всех врагов на экране и тогда появляется надпись - технический бонус! Каждый новый уровень понятно - сложнее предыдущего. Но вернемся к эмулятору.

Стоит поподробнее остановится на рассмотрении эмулятора reality_boy, так как он достаточно часто обновляется и не заброшен создателем.
Запускать игры нам придется из командной строки, впрочем, как и добавлять параметры.
Например для разрешения экрана существует ключ -display 640 или 320/800/1024.
Ниже приведен пример использования эмулятора с игрой teleroboxer:

reality_boy.exe teleroboxer.vb -display 320 -pallet red

Название некоторых игр (имеющих название из двух и более слов) необходимо заключить в кавычки.

reality_boy.exe "Mario Clash.vb" -display 320 -pallet red

Игра Teleroboxer представляет собой драку с видом из глаз. Мы видим перед собой только свои кулаки и врага - какого-то киборга. Учитывая, что при игре на настоящей Virtual Boy мы находились в Виртуальной Реальности, смею вас заверить, впечатления просто должны были сводить с ума!

В эмуляторе предусмотрены следующие клавиши для управления:

up,down,left,right - стрелки Вверх, Вниз, Влево, Вправо (для управления левым контролером джойстика , см. скриншоты)
F,V,C,B - Вверх, Вниз, Влево, Вправо (для управления правым контролером джойстика)
Q - Старт
W - Выбор
Z - кнопка A
X - кнопка B
A,S - (L,R)

Дополнительные возможности:

p - сохранение скриншота из игры в bmp файл
] - флип для 3D-эффекта, я честно не понял разницы.
-+ - пропуск кадров
Esc - выход из эмулятора.

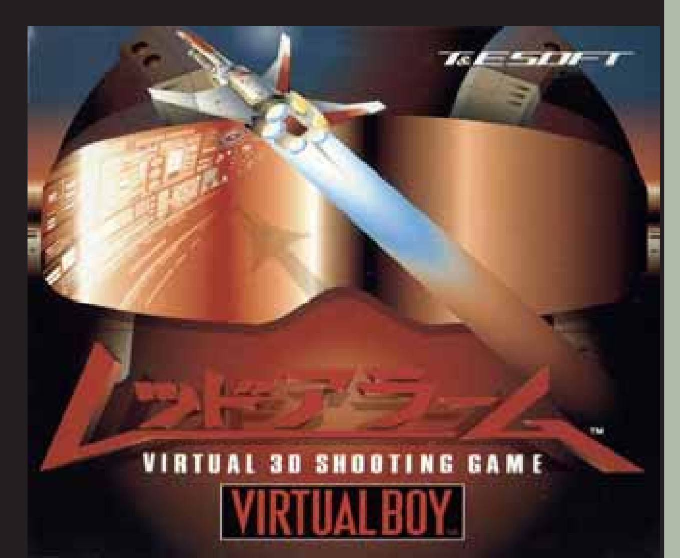


величественнее, чем игры первой волны. Но Nintendo решила закрыть проект и вскоре мир пал перед ее новым детищем - Nintendo 64!
Великолепная полигональная графика, красивые цвета, но уже увы... Не в Виртуальной Реальности.

(C) Infinity (Специально для журнала EMULATORS MACHINE) 2005

Ну что же, с эмулятором разобрались - самое время ворваться в виртуальный мир с супер очками i-Glasses или без них.
Space Squash - в этой игре мы находимся на открытой площадке среди вселенской тьмы. Впереди лишь безбрежный космос и противник - жукоподобный инопланетянин метающий в вас толи мяч, толи термоядерный заряд. Нам необходимо отбить. В чем то похоже на теннис.

Virtual boy wario land - одна из тех игр, что хотелось увидеть и поиграть. И действительно она оставляет о себе просто отличные впечатления. Сразу нас встречают объемные шипастые шары летящие по окружности из дали к нам. Этот эффект наблюдаемый в дисплеях приставки видимо заставлял игрока просто замирать на месте. Далее появляются враги в виде рогатых жаб, летучих мышей и тд. Пружины подкидывающие злющего Варио закидывают его вглубь объемной сцены, где он может продолжить путь. Для Virtual Boy к сожалению успело выйти не так много игр и конечно, если бы жизнь приставки была дольше мы несомненно увидели еще много отличных игр. И эти игры были бы

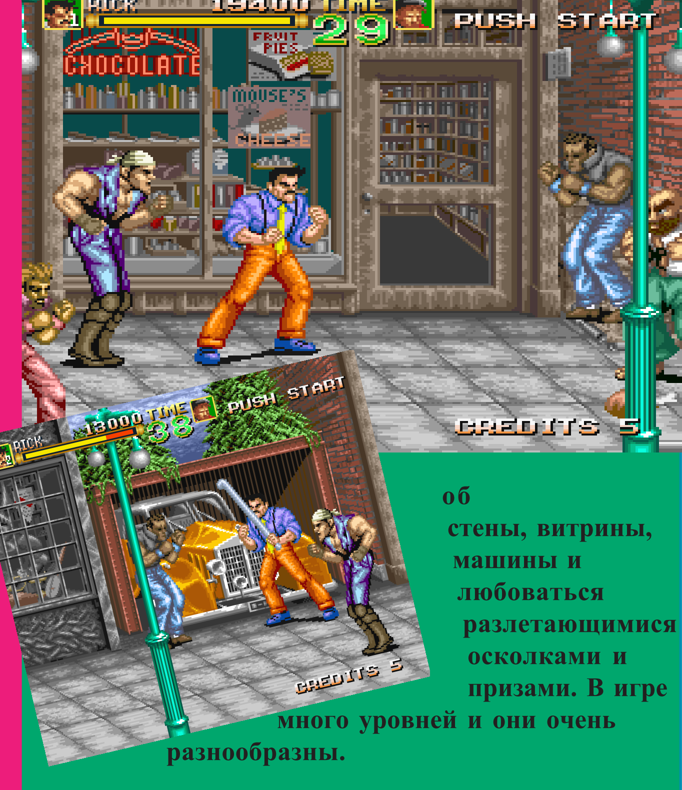


В ЗАВАЛАХ РОМОВ



64th. Street - A Detective Story

Классная игра с аркадных автоматов. Используется мощный 16 битный процессор 68000 на 12Mh. А это дает нам надежду увидеть великолепную игру. Так оно и есть. До мегадрайвовской Street of Rage может она и не дотягивает (чуть-чуть), но играть в нее невероятное удовольствие. Обратите внимание, что врагов можно не только бить, но и швырять об стены, витрины, машины и любоваться разлетающимися осколками и призами. В игре много уровней и они очень разнообразны.



Давайте поздравим всех нас с новой замечательной рубрикой "В ЗАВАЛАХ РОМОВ". Здесь будут проводиться исследования по изысканию ромов неизвестных (и не только) игр. Мы станем участниками археологических раскопок и конечно данный труд будет вознагражден замечательными найденными играми. А копать нам придется раздел жесткого диска на 80Gb битком набитый ромами с самых разных игровых систем - AMIGA, ATARI, SNES, TG и тд. NTFS нервно курит пытаясь открывать папки с многими тысячами ромов, ей не помогают даже ключи вписанные в реестр для ускорения этого действа. Итак, начинаем.

Big Nose the Caveman (NES)

На своей шкуре в этой игре мы сможем прочувствовать всю тяжесть бытия первобытного





человека. С дубиной путешествуем по различным локациям невероятно красивой игры. Все на самом деле очень здорово сделано. В такую игру стоит поиграть. Если живой приставки Денди нет, то прекрасно поможет эмулятор RockNesX.



Bram Stoker's Dracula (NES)



Игра 199з года на NES. А это нам обещает невероятно красивую графику и великолепный игровой процесс. Так и есть. Наш герой анимирован очень плавно и имеет не слабый удар рукой. Скелеты и прочая нечесть просто разлетаются на голубые брызги. Помните - вокруг полно секретных проходов. В игру мы сможем поиграть на эмуляторе VirtuaNes.

Charli J.Cool AGA (AMIGA 1200/4000)

Крутой парень путешествует в красочных мирах. Сделала игру фирма... Распутин! Графика и играбельность на самом высшем уровне. Хотелось бы отметить различия AGA версии от OCS. Проявляется оно в том, что в AGA рисуется больше планов фонов и монетки, которые собирает Чарли крутятся. Правда нам больше понравилась OCS-версия. Этот платформер выглядит именно так -как должен выглядеть лучший платформер. Единственным недостаток следует

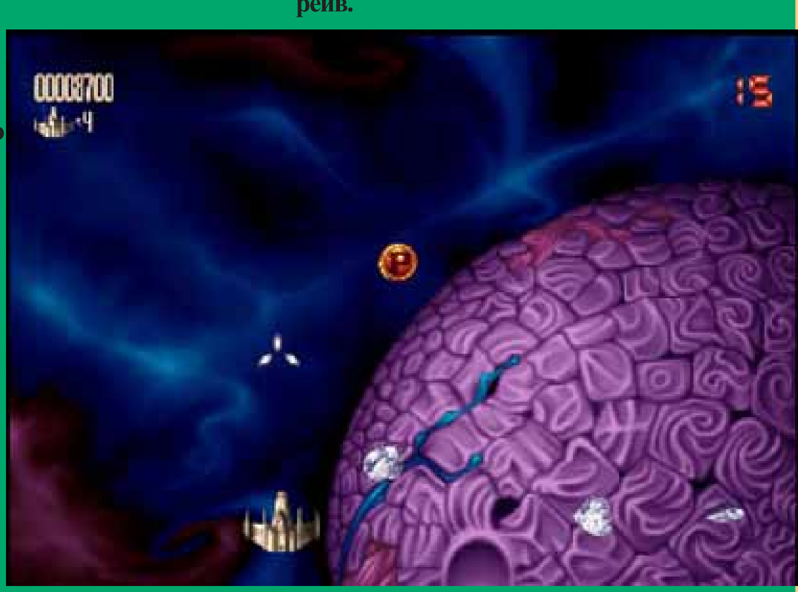




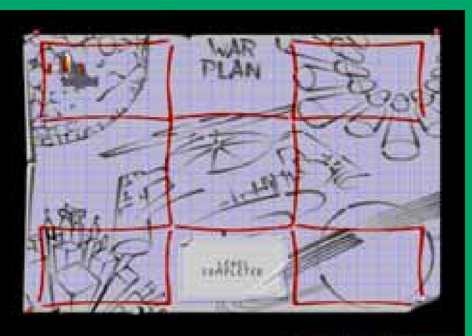
считать отсутствие энергии у персонажа, при столкновении с врагом Чарли гибнет и приходится начинать все с начала.

SuperStardust (AMIGA).

Снова звездолет в глубоком космосе крушит астероиды и врагов. Графика заоблачного уровня, музыка неплоха, хотя до обычного Stardust далековато. Есть очень неплохие мелодии, которые хочется слушать. Стиль остался тот же - рейв.



Электронный голос возвещающий цель подобранного бонуса сменился на детский. От этого создается неповторимое впечатление - смесь драйва и какой то мечты. Красивые рендеренные астероиды и фоны. Сюжет повторяет предыдущую



часть игры. А если быть совсем точным - это та же игра, но невероятно улучшенная. Количество используемых цветов не поддается подсчету.
Все очень круто - единственное - заставить игру работать на лучшем на сегодня

эмуляторе AMIGA - WinUae 0992 - задача нетривиальная даже для нас. Но мы это исправим - в ближайших номерах появится НОВАЯ, самая подробная из существующих, статья о настройке эмулятора WinUae



безусловно с картинками! В противном случае принято есть треуголки, ботинки и прочие предметы.

Hired Guns (AMIGA)

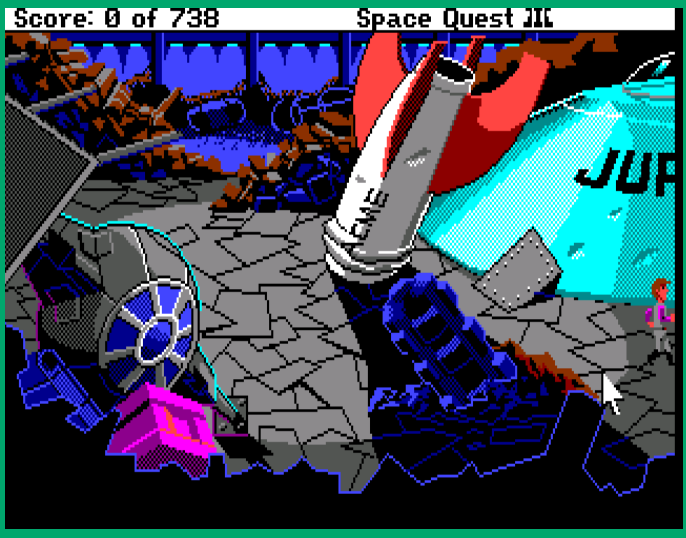
Игра про которую мы много слышали еще в далекие-далекие времена от поклонников AMIGA. Что в ней такого



EXTRA CHIP RAM AVAILABLE
Loading enhanced sound effects.
Please wait...

особенного? В нее можно играть в четвером! Выбираем 4х супергероев. По сути это РПГ, выпустила игру фирма многими любимая Psygnosis. Помните такую сову на экране. Экран разделен на четыре части - вид из глаз. Неплохо собраться большой компанией и...

Space Quest 3 (AMIGA)



SIERRA всегда выпускала одни из самых интересных игр в мире! А что касается Space Quest 3 на AMIGA - это единственный вариант, когда можно насладится неплохой графикой, великолепным сюжетом и юмором, избежав убогой PC-версии, где если мы не ошибаемся, нужно было действия вводить словами. Здесь же все мышкой, т.к. AMIGA - первый в мире компьютер стандартно поставлявшийся с манипулятором типа - мышь. И это была не "типа мышь", а мышь настоящая, механическая.

Что касается игры - Роджер Вилко попал на планету больше похожую на космическую свалку или остров погибших кораблей. Вокруг обломки тай-файтеров и прочего. Впереди рудник работающий на заброшенной планете. Приключения начинаются!

А мы с вами прощаемся до следующего номера.

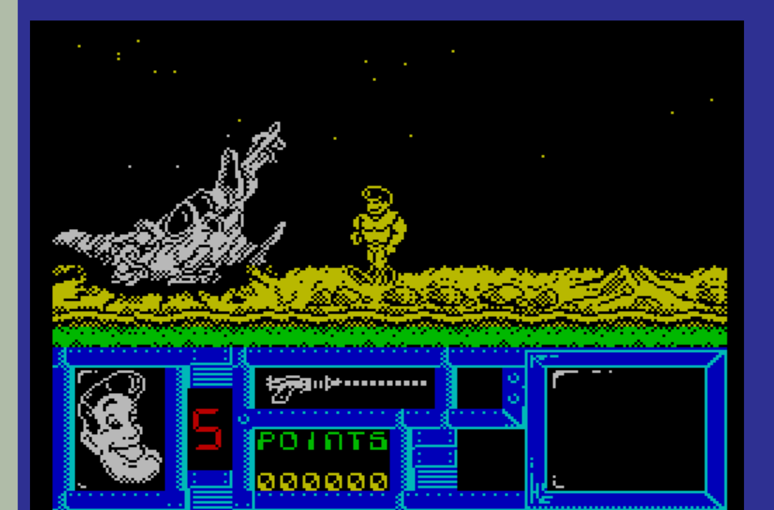
ЭМУЛЯТОРЫ НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ

В нашем редакторском портфеле ожидает своего часа статья "Лучший компьютер для современных эмуляторов". Но нам стало интересно рассмотреть этот вопрос с другой точки зрения. Понятно, что для запуска эмулятора Chancast (SEGA DREAMCAST) необходимо от 2500 Мн, как минимум, но как же быть другим людям - не имеющим такого мощного железа? Не обращать внимания на такое замечательное явление, как эмуляция?
Конечно нет.
Поэтому мы решили рассказать, какие эмуляторы вы сможете исполнять на самых слабых, средних и мощных компьютерах. Поэтому, если ранее вы пытались запустить какую то мощную систему на выкаченном из сети эмуляторе и скорость вас разочаровала - не стоит расстраиваться - возможно сегодня вы узнаете какой эмулятор нужен именно для вашего компьютера.
Итак начнем.

Безумный Профессор:
Здравствуйте дорогие читатели!

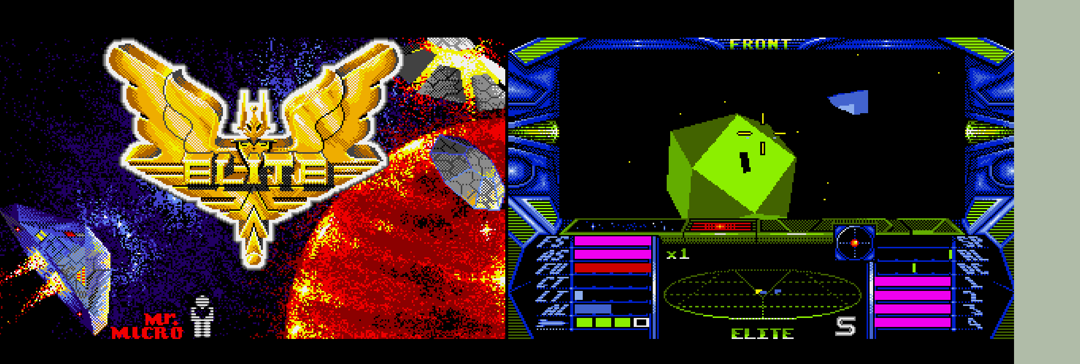
Если у вас **386SX/DX...**

На данной машине сильно не размахнешься. Но тем не менее уже возможно спокойно играть в игры с замечательного компьютера ZX Spectrum.
Скорость будет адекватна реальной работе Спейси.



Рекомендуемый эмулятор - x128 поддерживающий много форматов файлов SNA, TAP и тд.
К коллекции PC-шных игр вы сможете добавить незабываемые Elite, Barbarian, Batman, Dizzy, Freddy Hardest с Sinclair.

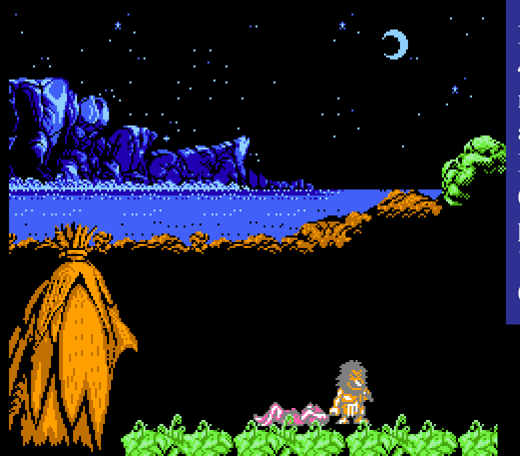
Вопрос: А если хочется чего нибудь



покрасивее? Как насчет Денди или Сега Мегадрайв?

Безумный Профессор:
Не все золото, что блестит. Хотя Dendy - великая и неповторимая...
Посмотреть слайдшоу можно на эмуляторе nesticle.
Игра Contra превращается в пошаговую стратегию. Надпись Contra выезжает настолько не спешно, что можно успеть налить себе кофе.

Вопрос: Ладно. Мы проапгрейдились и теперь у нас крутая тачка, 8 метров мозгов, **486 процессор**. Хотим Денди, Сега, пароход и Мерседес. Да подставка для кофе тоже имеется - выезжает - заезжает.



Безумный Профессор:
486 - машина действительно неплохая. Да и для эмуляторов достаточно мощный аппарат.
На нем впервые можно играть в NES (Dendy в интерпретации наших пиратов) на реальной скорости.
"Черный плащ" расправит свой плащ (каламбур какой то) и на персоналке. А братья грызуны (Чип и Дейл) снова начнут наказывать Толстопуза.
Правда не ожидайте, что увидите все таким же красивым, как на экране телевизора. Ужасные пиксели и убогие цвета ждут нас.
Эмулятор - конечно же nesticle.



Вопрос: Ну а Сега то как же?

Безумный Профессор:
Ура! теперь, посредством genecyst доступно слайдшоу лучших игр с Мегадрайв.

Вопрос: А у меня Пентиум 133. Это вам не четверки.

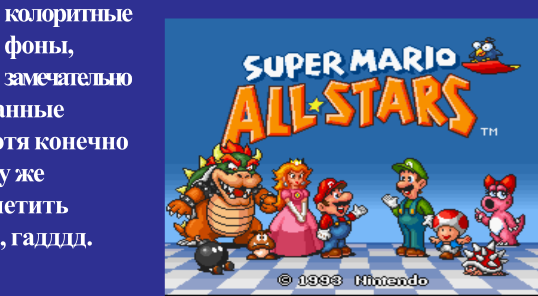
Безумный Профессор: Да, вы правы. Это на самом деле не четверки.
Вам доступны игры с:
a). Sony PlayStation!
b). Sega Megadrive!
c). Super Nintendo (Snes)
d). Dendy
e). N i n t e n d o 64 !!!
f).AMIGA

Вопрос: Ух ты, а на чем же в это поиграть?

Безумный Профессор:
В Сега Мегадрайв на полной скорости вы поиграете запустив замечательный ДОСовский эмулятор kgen.
Автор данного чуда сказал, что ему было обидно, что не существует эмулятора его (да и мной, Ха-ха) любимой приставки SEGA Megadrive. Вот он сел и за 72 часа написал этот эмулятор. Кроме того уже можно играть и под виндосным wgens, правда в окошке, маааленьком.



Для Супер Нинтендо придется подразогнать процессор. Поставить его на 75 Мн шину, что бы он стал P150.
Теперь уже запускаем ДОСовский snes9x. Графика конечно того стоит. 256 цветов, сочные колоритные фоны, замечательно нарисованные герои. В общих чертах играть можно, хотя конечно немного подтормаживает. Но играя в ту же финалку (Final Fantasy 5) можно ли заметить тормоза. Вот Аладдин тормозит слегка, гаддд. Денди...



Nesticle летает, как и на 486!
Уже можно играть в виндосный эмулятор jnes (только в окошке небольшом).

Вопрос (или крик?):Переходим к пункту AAAAAAAAAA!!!
Безумный Профессор:
Аааааа! Ааааааа!!!
А...Плэйстейшн хотим.
Блим.
Bleem.




Читатели:
У вас что то упало.
Безумный Профессор:
Нет.
Это эмулятор так называется - Bleem. Щелкаете языком по небу и получается название эмулятора.
Это по истине революционный (увы, коммерческий) эмулятор Sony PlayStation.
Написан на ассемблере по всему видимо (исходя из безумной скорости работы).
Совместимость так себе. Но в Теккен 3(В ТЕККЕН 3 товарищи!!!) мы поиграем.
Полной скорости не обещаю, но уже играбельно. Если есть 3DFX Voodoo (трехмерный ускоритель), то все выглядит просто потрясающе!
Tekken 3, Contra, Silent Hill играбельны, правда в последнем графические глюки.



Вопрос: С ума сойти. Так что же, наверное и в Nintendo 64 на самом деле можно поиграть?



Безумный Профессор:
Да.
UltraHLE называется эмулятор. Тормоза на P150 жуткие, но не слайдшоу. Играть можно. В WaveRace 64, в Mario 64 и другие. Удовольствие сомнительно, но сам процесс...!!!



Вопрос: Неужто в Амижные хиты можно тоже будет поиграть? Я пробовал на Uae - тормоза!
Безумный Профессор:
Практически на полной скорости идет AMIGA (не AGA) на эмуляторе felow.

Вопрос: И много игр поддерживает felow.
Безумный Профессор:
Товарищ (именно так переводится название felow) поддерживает очень много игр.
В Charli J.Cool я играл именно на нем.

Вопрос: Здорово, но у меня есть Celeron 433, во что (имеются в виду системы) могу я поиграть?



Безумный Профессор:
В Денди.
Читатели: Ха, мы уже играли.
Безумный Профессор:
Играли, да не так.
Благодаря эмулятору RockNesX изображение замывается и становится точно таким же, как на экране TV. Наконец то стерта грань по качеству изображения.

Вопрос: А в Плэйстейшн с полной скоростью можем?

Безумный Профессор: Yes! На Bleem.

Читатели: Профессор, но там вроде совместимость не очень. А мы слышали про VGS, которая берет почти все
игры и EPSXE.



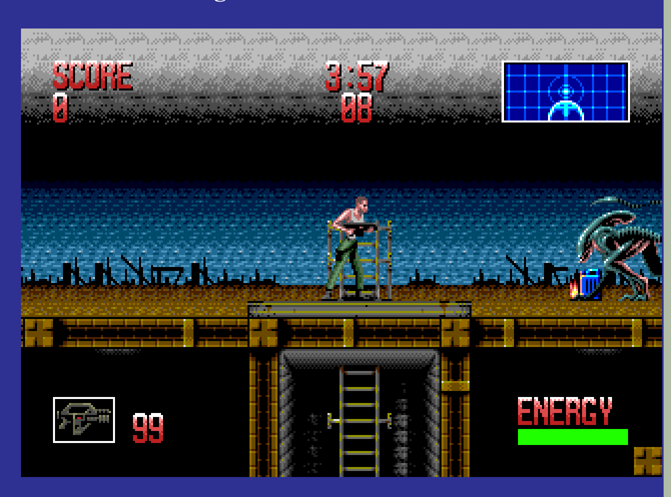
Безумный Профессор:
К сожалению на Celeron 433 полной скорости в VirtualGameStation мы не увидим. Хотя играть уже можно. Что касается EPSXE, то при

использовании старых версий плагинов (старые версии работают быстрее, но менее совместимы с играми) и при разрешении времен палеозоя 320x200 уже можно начинать играть.



Вопрос: Ну тогда про полную скорость на Nintendo 64 можно и не думать.

Безумный Профессор:
Почему же! Corn - эмулятор написанный на ассемблере. Очень быстрый, но играет мало игр. Хотя в такой хит, как Super Mario 64 на полной скорости и со звуком - нет проблем.
Кроме того уже можно играть на полной скорости в Супер Нинтендовские игры посредством zsnes и в Мегадрайвовские на wgens.



Причем изображение не будет уступать изображению на экране телевизора. Оба эти эмулятора написаны под Windows.

Вопрос: А в чем различие между ДОСовскими и Виндовыми эмуляторами?

Безумный Профессор:
Эмуляторы под Windows более медленные, так как общаются с железом не напрямую, а через прослойку Виндов.
Но... В новых вин-эмуляторах возможно (посредством использования функций DirectX или OpenGL) применять фильтры замывки изображения, после которых изображение на мониторе адекватно изображению на TV.



Вопрос: Это что же, так крут телевизор?

Безумный Профессор:
Он не крут. Он оооочень мутный. И резкий монитор приходится замутнять фильтрами.
В реале например монстр нарисован страшненько, с резкими переходом

цветов, т.к. художник был пьян
и плевать ему было на результат. Благодаря гигантскому зерну TV изображение замутняется, апроксимируется/ усредняется переход цветов и мы видим то, что даже художник не ожидал увидеть.



Вопрос: Ладно, с Сегой, Денди покончили. У нас

Pentium 3 на 800 Mh.

Безумный Профессор:
Играем в AMIGA на полной скорости на Winuae 8.8.8 или 8.14.
Правда только под Windows 2000. Под Win9x тормозит.
Версия 8.14 наконец смогла без глюков запустить потрясающий платформер Kid Chaos от Ocean.

Дальнейшие версии имеют лучшую совместимость с играми, но требуют ооочень мощного железа.
К примеру Athlon 3200Мн прямо в притык. Иной раз и его не хватает - приходится убавлять частоту дескритизации звука.



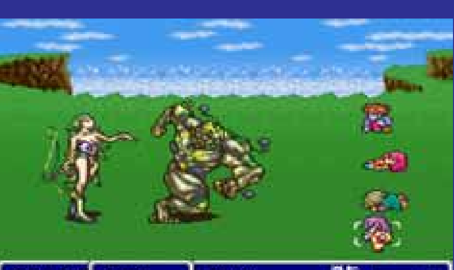


Играем в Playstation на VGS и ePSXe.
Разница - на VGS изображение в трехмерных играх явно хуже, а в двухмерных приближено к настоящей соньке.
ePSXe просто отличный эмулятор, но настроить звук будет сложно, что бы он не спотыкался.

Nintendo 64 доступна для многих игр в полную скорость посредством эмуляторов Apollo, Project64 и др.

Вопрос: Уфф, давайте перейдем к компьютерам **Pentium 4 / Athlon ~ 2000 Mh**. Можем на них игры с SEGA DreamCast погонять или PlayStation



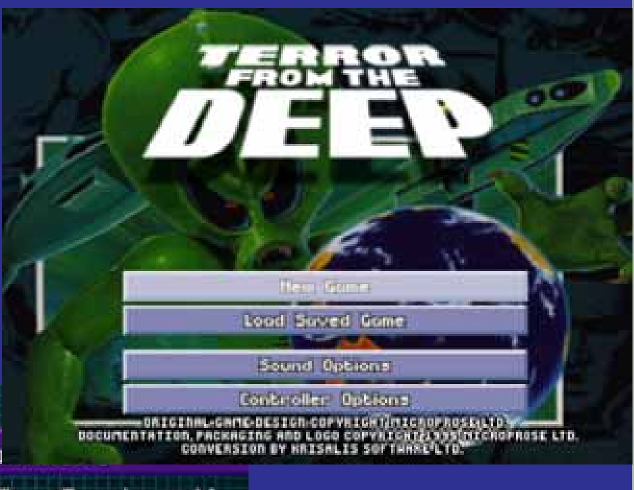


2?

Безумный Профессор:
Можем в Дрим, но с жуткими тормозами. На эмуляторе Chankast.

Вопрос: А если у нас процессор на **3200 Мн**?

Безумный Профессор:
На эмуляторе Chankast (эмулирует SEGA Dreamcast) можно уже поиграть во многие игры без тормозов. Но не во все. Про Playstation 2 пока говорить не время.



Вопрос: Вы перечислили все эмуляторы?

Безумный профессор:
Конечно же нет!

Вопрос: Ну а если у меня процессор на **17Gh**?



Безумный Профессор:
Я думаю твой центральный процессор перегрелся. Необходимо остудить. Необходимо остудить. Необходимо остудить. Reset...

LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE

Одной из самых лучших и любимых игр мы считаем Lotus III The Ultimate Challenge созданную впервые для платформы AMIGA в 1992 году просто потрясающей компанией Magnetic Fields (сделавшей Kid Chaos) и изданную компанией Gremlin. Думаю у многих спектрумистов вздрогнули сердца. Игра относится к жанру так называемых гонок. Смысл один - стать первым и переместится на следующий круг путешествия. Первые уровни проходятся достаточно легко, но в дальнейшем не все так просто. нам понадобится дозаправляться в пути теряя драгоценные секунды. Ужасный ветер будет сносить машину Lotus мчащуюся на безумной скорости. На некоторых трасах на дороге окажутся скользкие лужи и бревна! А музыка... Она заслуживает отдельной статьи. Музыка писалась долго и кропотливо - все мелодии на самом деле хороши. Magnetic Fields не особенно напрягаясь выдернула половину треков из платформенной амижной игры Zool про псевдо-муравья или мутанта из мира насекомых имеющего на вооружении полный арсенал экипировки ниндзя. Ну ладно, не будем о грустном - в Lotus эти мелодии более уместны. В EMULATORS MACHINE 2 мы решили исследовать именно эту игру. Конверсий Lotus III было не так много, а точнее всего 2. Кто возразит про Lotus на ZX Spectrum мы скажем - рассматривается третья часть игры. Хотя первую мы все же привели в пример. Итак, игра отметилась на следующих



Так выглядела самая первая часть LOTUS на AMIGA. Здесь она не рассматривается. Все же красиво. Не понятно только восход солнца мы наблюдаем или закат. Такие красивые переливы способен создать только копер - один из супер-чипов A500, между прочим рисковый!

IBM PC 386



платформах - AMIGA, Atari ST и PC.
Мы когда то с упоением играли именно в PC-версию с нее и начнем.
Игра использует очень красивую 256-цветную графику (VGA понимаешь, а не какие то EGA (16 цветов) или не дай бог CGA (4 цвета)).
В начале игры к нам приближается зеленая машина с эмблемой Lotus, после чего - если ничего не нажимать происходит демонстрация гонок. Смотреть конечно интересно - но играть - еще более.
Нам предлагается на выбор коробка передач (ручная/автоматическая) и ряд других параметров.



Переходим в звуковое меню и выбираем музыку для трассы. Выглядит выбор автомобильным магнитофоном в котором мы перематываем песни. Нередко их можно просто слушать с большим удовольствием.
Это миди-композиции - и на сегодняшний испорченный вкус они многим могут показаться не такими уж и замечательными, ну да ладно.
Поехали.
Как известно - на сегодня система - которую наиболее сложно запустить на PC - это... Да, сам IBM PC. Поэтому для запуска LOTUS III нам понадобится эмулятор DOS - DOSBOX.



Мы использовали версию 0.62
В первую очередь нас ошеломил ужасный звук музыки. Вернее этакового попискивания.
Но память сработала и мы без труда узнали от души ненавидимый PC-спикер (что это такое - смотри первый номер EMULATORS MACHINE). К тому же нас ждали жуткие тормоза на Athlon XP 3200Mh. Не растерявшись мы

зашли в меню выбора звука (которое есть только в версии на PC и изменили звук со спикера на Sound Blaster). Звук музыки сразу стал очень симпатичен и приятен, а тормоза тут же полностью исчезли в оконной версии (в полный экран они проявлялись лишь при переходе от трассы к трассе).
В том же меню можно было выбрать и прочие звуковые системы прошлого - Roland, Adlib и OFF (шутка). OFF на самом деле предназначался для несчастных владельцев PC не имеющих звуковой карты и уже готовых на стенку лезть от невыносимых писков спикера. Отличия игры начались сразу.
Во первых - в PC-версии в начале нам демонстрируют фильм, где приближается машина, после чего поочередно мы можем понаблюдать прохождение различных уровней.
При выборе машины нам дается возможность выбрать сиреневую машину. Такая окраска отсутствует и на ATARI ST



Commodore AMIGA 600



и на AMIGA.
Попав на трассу, сразу бросается в глаза качественная прорисовка окружения. Игра очень плавная и заслуживает самых высоких похвал именно в IBM PC-версии. Несомненно свою роль сыграл мощный процессор. В свое время она просто летала на 386SX40. Задний план имеет градиент похожий на эффекты амижного коппера.

Музыка совершенно не раздражает и есть в ней определенная прелесть.

Уровни очень разнообразны. То снег, то дождь, то заградительные знаки повсюду.

Остроту игре придает и кончающееся в пути горючее.

Следующей в рассмотрении к нам попадает версия для домашнего компьютера Commodore AMIGA. Используется процессор на 7Мн и спец-чипы.И хотя под эмулятором WinUAE мы каких то торможений не заметили, все же помнится на настоящей AMIGA игра была не слишком плавна. В этом плане должна стать откровением версия для ATARI ST, ведь там центральный процессор уже 8 Мн. Машинки на AMIGA имеют следующие цвета - красный, желтый и зеленый. Каких то различий в графике от PC-шной версии я найти просто не смог, а вот звук... Как известно почти



вся музыка для амижных игр написана в трекерном формате MOD. Мы сами много писали в этом формате и знаем, какие замечательные вещи можно

сотворить. В AMIGA звук проигрывается аппаратно и имеет такие обертона, какие не способна произвести ни одна звуковая плата на PC. Помимо всего звук настолько объемен и насыщен НАСТОЯЩИМИ инструментами, что просто проваливаешься в атмосферу игры с головой. Горы на заднем плане в некоторых уровнях прорисованы очень аккуратно. Тем не менее очень сложно понять какая же версия лучше - на PC или AMIGA. На PC игра плавнее, а на AMIGA просто с невероятным звуком! Хотя, как уже отмечалось, под эмулятором обе версии идут очень плавно.



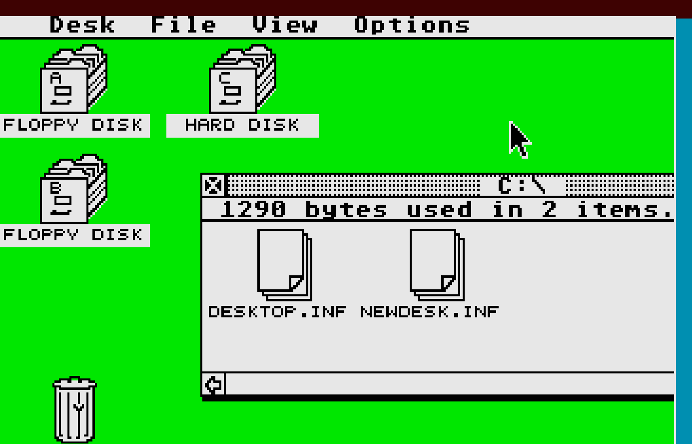
Вернемся еще на немного к амижному звуку. На AMIGA звук стандартно проигрывается на ~11000 Hz. Тем не менее в эмуляторе поставив такое же значение вы никогда не услышите то, что было на AMIGA. Путем долгих выводов мы пришли к тому, что самый лучший вариант поставить 48000 Hz без всяких фильтров, это имеет другое звучание, но по своему хорошее. Визитной же карточкой AMIGA можно посчитать несколько хрипловатые высокие частоты (не искажение, а именно такое необычное звучание). Следущей системой у нас на очереди - ATARI ST - по своему замечательный компьютер. И хотя встать вровень с AMIGA ему было почти не по силам





ATARI ST





слушали мы музыку в исполнении ATARI без удовольствия.
Далее графика. Возможно здесь виноваты эмуляторы и на экране TV, к которому мы должны его в идеале подключать ничего этого видно не должно быть. Но вот видим мы. Более грязные пиксели на задних планах, окрашивающие горы. Нечто аляпистое и мало вразумительное.



На самом деле версии игр не далеко друг от друга ушли, если не



(хотя были, скажем мы игрушки, которые имели одинаковую графику с амижными, и были игры которые работали хуже на AMIGA, в частности трехмерные).

При конверсии программистам не так уж много пришлось переделать. Машинка от ATARI обладала тем же, но более мощным (на 1 мегагерц - 8 против 7) центральным процессором. Пришлось только убрать коппер-эффекты из за отсутствия на ST собственно самого коппера.

Так как при запуске игры первым делом начинает играть музыка, то и впечатление она создает определенное.

Так вот музыка на ATARI ST мягко говоря подкачала. это конечно лучше спикера на PC, но ведь на PC был и Sound Blaster, а на AMIGA уникальный звуковой спец-процессор. В общем,



принимать во внимание звуковое решение. LOTUS как был, так и останется одной из самых лучших гонок. Но теперь вы знаете на чем лучше играть. Если не понятно, еще раз прочтите выше написанное и проанализируйте. Так как мы сами в растерянности.

Как видите у третьей части LOTUS-а было не так много конверсий. А вот первая на каких только системах не побывала.

На ZX Spectrum она не давала народу оторваться от компьютера. На Commodore 64 имела красивую цветную графику почти полностью копирующую оригинал. В принципе это яркий пример показывающий насколько более мощной был домашний компьютер Commodore 64.

SEGA MEGADRIVE так же не осталась в стороне. LOTUS 2 на этой приставке достоен всяких похвал. Хотя конечно исчезли некоторые эффекты (возможно их просто еще небыло во второй части). На взгляд отличить вторую часть от третьей почти невозможно. Звуковая часть ближе всего по звучанию к PC-версии, хотя звуки более резкие. В PC-версии они мягкие, обволакивающие. В меню игры цвета сместились к приятным коричневым полутонам. Версия для Megadrive



вызывает только положительные эмоции, хотя музыка местами слишком настырна в своей резкости.

Наш обзор подходит к концу и мы попытаемся сделать какие то выводы. Прежде всего все версии на достаточно мощных системах хороши, но амижная версия получает 5 балов за звук и коппер-эффекты, а PC-версия за все остальное. В целом же игра



ZX Spectrum



Commodore 64



удалась на всех платформах.
Рекомендуемые эмуляторы:

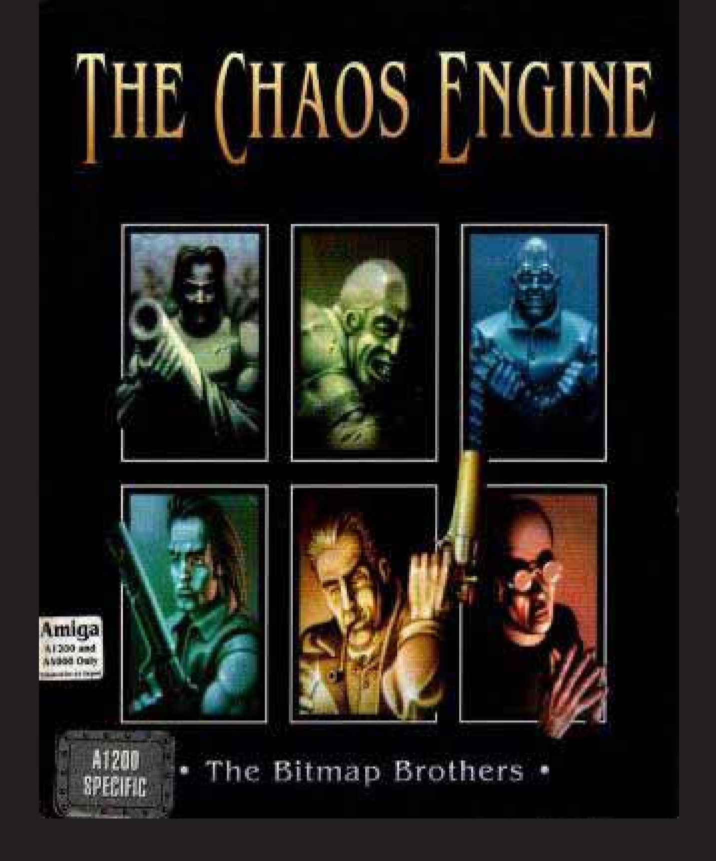
PC - Dosbox 0.62

AMIGA - Winuae 0992 r3

ATARI ST - Steem 3.1

SEGA MEGA DRIVE





Chaos Engine - хит 1994 года на компьютере Commodore Amiga. BitMap Brothers позаботились, что бы и владельцы IBM PC смогли насладиться этой великолепной игрой. Под названием "Солдат удачи" игра появилась на SEGA Megadrive и SNES, про различия версий вы сможете прочитать позднее в рубрике "Игра на разных компьютерах". К сожалению порт на IBM как обычно имеет ряд недостатков, например остался за бортом динамический звук, который присутствовал в оригинале на Амиге, то есть когда вы заходили в лес - вокруг вас начинали петь птицы, подходили к реке - начинала шуметь вода, причем в STEREO!!! Удовольствие не передаваемое. Впрочем без эмуляторов Досовскую версию сегодня вообще невозможно запустить, так что выбираем AMIGA/SNES/SEGA MD эмуляторы и играем. Только напомним - первоначально игра создана для Commodore AMIGA.

Итак, конечно же это платформенная аркада. Необычный вид сверху, хотя сейчас столько игр в которых применяется вид сверху, что может быть уже вид сбоку стал необычным. Цветовая палитра в игре подобрана просто изумительно. Музыка к этой аркаде (имеется в виду развлечение в чистом виде) завоевала много престижных призов и уверяю вас, она того стоит. (К большому сожалению в версии для IBM PC где то половины музыкальных инструментов просто не стало, по сравнению с тем что было в оригинале, но тем не менее все равно о-о-очень достойная музыка). Для начала - в "Chaos" можно играть В ДВОЕМ!!! Если же под

рукой не оказалось какого ни будь друга (подруги), вашим напарником будет управлять компьютер (никто вам не даст в одиночку бесславно погибнуть в кошмарных заброшенных городах или лесах.



Особое внимание уделите своему напарнику, этот тип еще тот. Вначале толку от него маловато, но подкупив для него в лавке мозгов (такое уж точно бывает только в игре) вы увидите как он возродится, врагов будет разметать на право и налево, но (в этом то и смысл) деньги оставшиеся от врагов он будет подбирать с еще большим рвением и если вам перепадет гривенник со всех трудов, это еще хорошо. Как и в битмаповском "GODS" здесь тоже 4 мира по 4 подуровня в каждом. Графическая часть как всегда у Битмапов просто безукоризненна. Перед началом игры вам предлагают выбрать себя и своего напарника. Всего из 6 героев. Я рекомендую вам выбрать Preacer, хотя в начале ему дается меньше всех полосок жизни, но в течении игры вы можете его лечить, а это жизненно необходимо. Снова мы ходим по великолепному лабиринту. В Вышки-антенны надо стрелять, они открывают проходы в казалось бы непроходимых стенах. Подбирайте ключи, без них никуда. Если непонятно куда идти - оглянитесь, значит во что ни будь рядом надо пострелять. Громадное количество загадок. Игра захватывает с головой. Подбирание различных предметов дублируется голосом. Враги очень разнообразны, лучше смотрите картинки. Как их назвать я просто не знаю. На Commodore Amiga вышло продолжение "Chaos Engine 2", но это совершенно другая игра.

И забыл упомянуть. Вы можете пользоваться супер-оружием напарника, переключаясь по клавише SPACE (пробел).

Поиграть во все это великолепие помогут эмуляторы: WinUae (AMIGA), zsnes (SNES), Gens+ (SEGA MegaDrive).











TYRIAN 2000



Это необыкновенное космическое приключение началось еще на 386-х компьютеров являясь несомненной гордостью архитектуры x86 и редким поводом для зависти владельцев других систем (Amiga, Atari ST, Mac). Графика не просто замечательна, она одна из лучших в горизонтальных стрелялках, а именно к этому жанру и относится Tyrian. В свое время для включения всех эффектов требовался процессор Pentium, хотя на практике и 386-486 справлялись очень достойно. Но с прогрессом постепенно исчезло железо на котором эта игра могла функционировать. Первым в этом черном списке был звук, а потом и все остальное. Но не могло кануть в лету славное путешествие космического истребителя в поисках планеты Tyrian (чего только стоил полет сквозь рой гигантских астероидов или апгрэйд корабля до морковки за 50 000). Любимая за игры (Jill of the Jungle 1/2/3, Jazz Jack Rabit и др). Epic Megagames выпустила новую версию - Tyrian2000, которая стала функционировать в Windows. Но теперь с дополнительным 4-ым эпизодом.

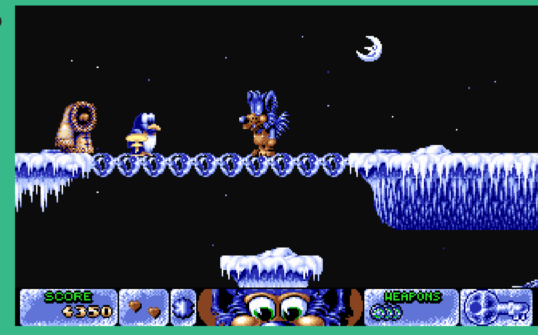
Смысл игры покрыт мраком в виде неизвестных земным гуманоидам английских слов. Наши лингвисты отмечают основываясь на интуиции и природной догадливости, что речь ведется о некоей планете Tyrian, которую во что бы то не стало надо найти.

Игра начинается с возможности прикупить для хлипкого корабля оружие помощнее. О генераторах силового поля и прочих наворотах речи пока не идет - финансов кот наплакал. Но первое же путешествие к чужим планетам принесет не мало кредов. (Нет, ребята, это не Elite).
Карта звездного неба предлагает нам самостоятельно выбрать путь.
Приготовления завершены. Держитесь за стулья. Полет начинается.
Мы летим над недружелюбной планетой. Под кораблем проплывают прозрачные облака (альфа-канал понимаешь). Внизу вражеские постройки плюющие снарядами, водопады с укрепленными над ними турелями и армады воздушных сил противника.
Корабль бодро поливает все пока еще не шквальным (пушки слабы) огнем. Но что это?! Музыка меняется и раздается звук пронзительной сирены. "Внимание. Впереди вражеский объект". И тут же во всем великолепии на экран вылетает ужасный БОСС в виде превосходящего по размерам звездолета.
Жестокая битва начинается. Конечно же он будет повержен, ведь количество попыток пройти уровень не ограничено.
Предупреждающие надписи и в дальнейшем будут появляться по ходу игры.
Например: "Опасность! Берегитесь метеорита!".
Уровень пройден. Снова в магазин. На этот раз на нашем счету уже более приличная сумма. Первым делом прикупаем генератор, а на оставшиеся - оружие. Поменять корабль пока возможности не представляется.
И снова в бой.
Под днищем проносятся гигантские космические станции напичканные опасными турелями и дрейфующие в бесконечной вселенной, раскаленные протуберанцы солнц, невероятные скалистые и пустынные миры. Даже космическое пространство
таит в себе опасность - минные поля и вращающиеся молоты. И конечно БОССЫ, БОССЫ, БОССЫ.
Так вперед на поиски планеты Tyrian. Она несомненно нас ждет где то в конце пути.



DOSBOX 0.62

Сегодня мы научимся эмулировать на PC... сам PC. Это стало необходимо из за существенной смены внутренних компонентов и программной среды - уже невозможно выполнять на персоналке старые программы. Для эмуляции мы будем использовать эмулятор DosBox 0.62.



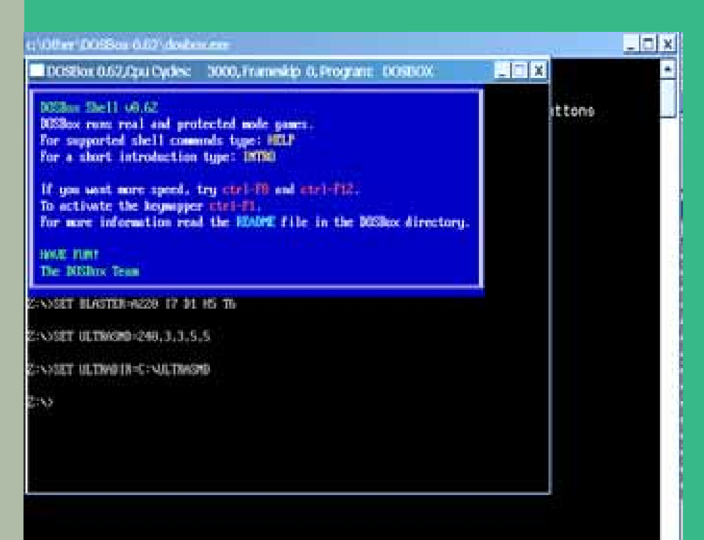
Он очень прост в использовании и если кто то скажет, что сложен - вам повезло - вы не пользовались персоналками в эпоху кошмарной операционной системы MS DOS.

Вам понадобится мощный компьютер. Если на столе стоит что то в духе Pentium 3- 500, то можно рассчитывать на приемлемую скорость программ написанных для 286 машины. Реально же 2-3000 мегагерц желательно.

Запускаем эмулятор dosbox.

Что мы видим на экране ? Надпись z:\>

Это виртуальный диск созданный самой досбокс. Его содержимое можно просмотреть дав команду dir.



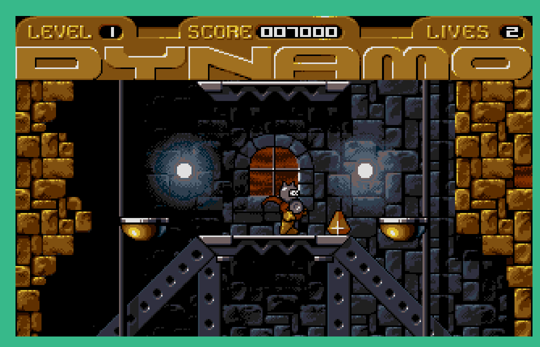
Нам же интересно увидеть свой жесткий диск, например тот, который называется С. Для этого надо выполнить такую команду:

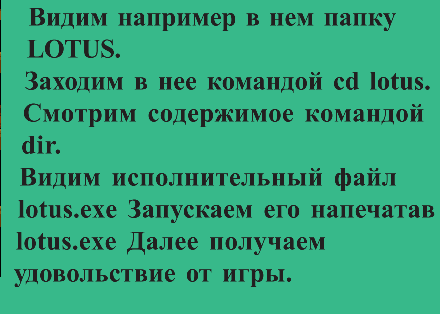
mount c c:\

Теперь у нас появится все содержимое диска. Перейдите на диск С напечатав с: и нажав ENTER.

если у нас игры находятся в паке Games пишем:

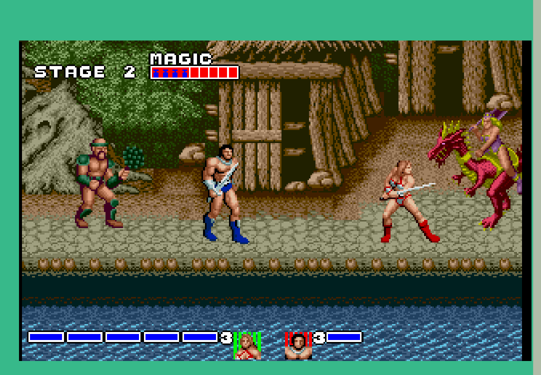
cd games




Смотрим что лежит в папке командой dir.
Видим например в нем папку LOTUS.
Заходим в нее командой cd lotus.
Смотрим содержимое командой dir.
Видим исполнительный файл lotus.exe Запускаем его напечатав lotus.exe Далее получаем удовольствие от игры.

Если для игры необходим CD-ROM, то даем следующую команду (при условии, что реальный CD-ROM имеет например букву D).
mount d D:\ -t cdrom
Если такой вариант не сработает - пробуйте следующие варианты:

- mount d f:\ -t cdrom -usecd 0
- mount d f:\ -t cdrom -usecd 0 -ioctl
- mount d f:\ -t cdrom -usecd 0 -apsi



Можно так же монтировать iso-образы:
imgmount d /myiso.iso -t iso
Теперь рассмотрим горячие клавиши, которыми можно пользоваться в эмуляторе.
ALT-ENTER - переход в полноэкранный режим. Обратно так же.
CTRL-F4 смена подключенных iso-образов
CTRL-F5 сделать скриншот (снять картинку)
CTRL-F6 старт/стоп записи звука в файл wav
CTRL-F7 уменьшить количество пропускаемых кадров
CTRL-F8 увеличить количество пропускаемых кадров
CTRL-F9 выход из эмулятора
CTRL-F10 включение мыши - если автоматически не подключилась
CTRL-F11 замедлить эмуляцию
CTRL-F12 ускорить эмуляцию
Для любителей покопаться в настройках есть файл dosbox.conf. Внем можно изменить многие параметры - в том числе объем памяти и качество звука. Но по умолчанию настройки и так превосходны.
Надеемся, что после прочтения этого небольшого руководства вы сможете играть в любимые досовские игры под Windows и на современных компьютерах. А есть очень много отличных игр, та же Джил в Джунглях или Jazz Rabbit, аналогов которым нет на других системах. Если же некоторые игры не идут, то не стоит расстраиваться - в следующих версиях dosbox авторы обязательно улучшат совместимость и скорость.

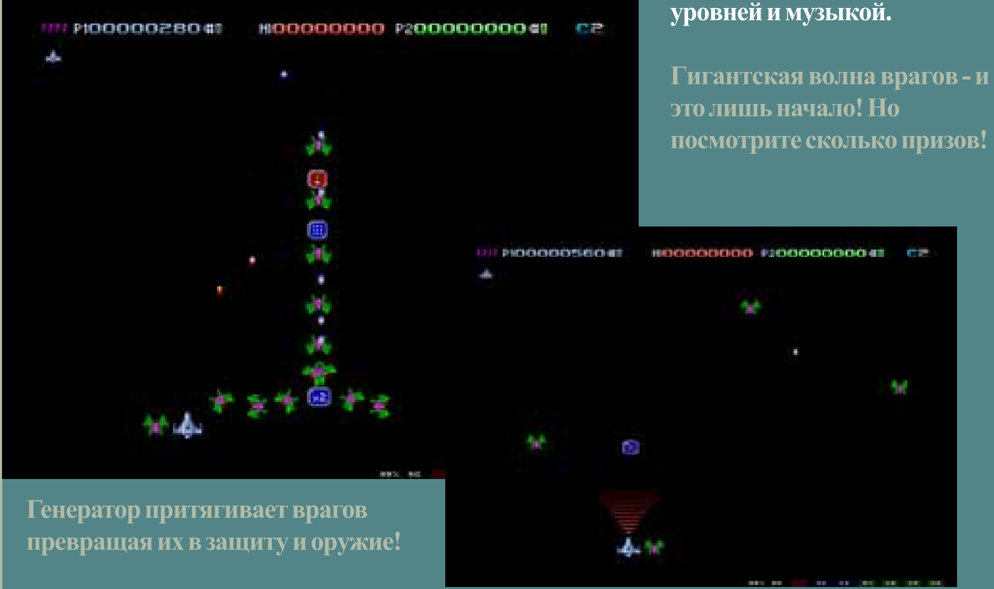
Во что мы играли в прошедшем месяце:

Infinty:

Deluxe Galaga 2.5
(AMIGA/OCS) *****



Незабываемая игра пройденная уже добрый десяток раз и на живой AMIGA 600 и на PC под эмулятором WinUAE. Маленький звездолет выносит с экрана полчища насекомых, пролетает сквозь астероидные поля с чудовищной скоростью, попадает в иные Вселенные и сражается с БОССами.
Зарабатываем денежку, покупаем оружие и тд. Не забываем включить просто прекрасную музыку нажатием F10. Версии 2.3, 2.4, 2.5 отличаются друг от друга очень сильно игровыми нюансами, стратегией прохождения уровней и музыкой.



Гигантская волна врагов - и это лишь начало! Но посмотрите сколько призов!

Генератор притягивает врагов превращая их в защиту и оружие!

Nightmare Creatures 2
(PSX) ***

Продолжение получилось ничуть не хуже первой части. Конами взялась за дело основательно заступив на смену Калисто. Местами страшно, иногда даже очень.

Собственно игра состоит из методичного истребления топором орд живых мертвецов и прочей нечисти. Главный герой симпатии не вызывает - перевязанный бинтами шизофреник. С потолков свисают цепи, которые если задеть - качаются, изгороди ломаются, двери открываются пинком. Что еще для счастья надо? Для счастья писишнику потребуется эмулятор ePSXe 1.6. Как им пользоваться и добиться самой красивой графики мы расскажем в одном из следующих номеров в соответствующем разделе. И немного о грустном.
За перевод на русский убить бы (не столько за текст сколько за звук) да топор где то на заднем дворе остался.



Свет пыльных ламп, в руках тесак. Закрытая дверь. Что сделает любой нормальный психопат? Конечно разнесет ее в щепы!

StarDust
(AMIGA/OCS) *****



Игра про которую мы уже писали в EMULATORS MACHINE. Звездолет выносит с экрана астероиды и инопланетные космические корабли - а в конечном осадке - спасение прекрасной принцессы. Звуковое и музыкальное оформление абсолютно шикарно! Сложность высокая.

На предпоследнем уровне понадобится все ваше умение и конечно оружие получше. Поэтому нажав SPACE выберем пушку помощнее, если вы конечно не зевали в прошлых мирах и завоевали себе право ими обладать. Обратите внимание как померк главный игровой экран. Выбор оружия даст перевести дух в бою игроку.





Это невероятно, но флаги на башнях колышатся от космического ветра. Да и вообще странная планета какая то. Все в огне. Уж не на Солнце ли построен город. Следите внимательнее - на крыше одного из домов появится человек и станет махать вам рукой!

План войны прост. Пройти все 5 миров, плюс секретные уровни и спасти таки Принцессу!





Один из тех эпизодов в игре, что способны показать насколько велика мощь домашней машины Commodore AMIGA! Все это в движении на умопомрачительной скорости и ежи не единственные припятствия!

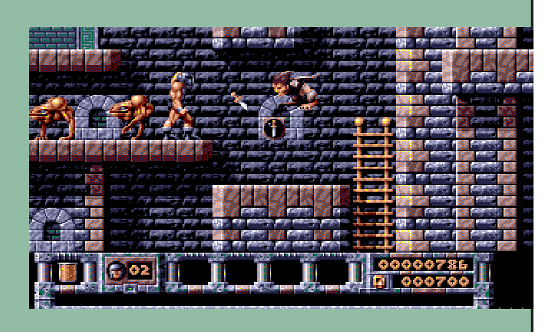
Здесь могут быть игры в которые играете Вы! Пишите.

КОДЫ ЧИТЫ

Exolon (AMIGA)

Зайди в таблицу счета и впиши "ad astra" маленькими буквами. Теперь жизни бесконечны!

GODS (AMIGA)



Коды уровней:

Level 2 - JZS
Level 3 - SFJ
Level 4 - USX

Batman The Movie (AMIGA)



На заглавном экране (где Бэтман и Джокер) напишите слово JAMMMM удерживая каждую клавишу по несколько секунд. Это должно включить специальный режим. Если сработало - у вас бесконечные жизни и возможность пересакивать уровни нажимая F10.

КОДЫ ЧИТЫ

Super Metroid (SNES)

Карта планеты Zebes

STARSHIP
The Starship acts as Samus' base. As you guide Samus on her journey, you can save the game data here and fill up with energy and missiles.

WRECKED SHIP
Long ago, astronauts from an ancient civilization crash landed on Zebes. This is what remains of their ship.

CRATERIA
Crateria is the surface area of Planet Zebes. It's under a constant deluge of acid rain.

MARIDIA
The water world of Zebes is full of killer crustaceans and fierce fish.

BRINSTAR
The jungle area of Zebes is a maze of heavy foliage.

TOURIAN
Tourian is the control center for the Zebesian space pirates and the Mother Brain. The original Tourian was located just below the surface. After Samus Aran annihilated the forces of Zebes the first time, this new Tourian was built in a more secure area.

NORFAIR
Norfair is deep below the surface of Zebes. The lava and heat prove to be too much for unprotected visitors.

Agony (AMIGA)



На титульном экране, когда играет пианино, напишите "FANTASY". Теперь появятся следующие возможности:
F1 - нижний меч , F2 - верхний меч,
F3 - увеличение мощи оружия, F4 - жизнь.

Над номером работали:

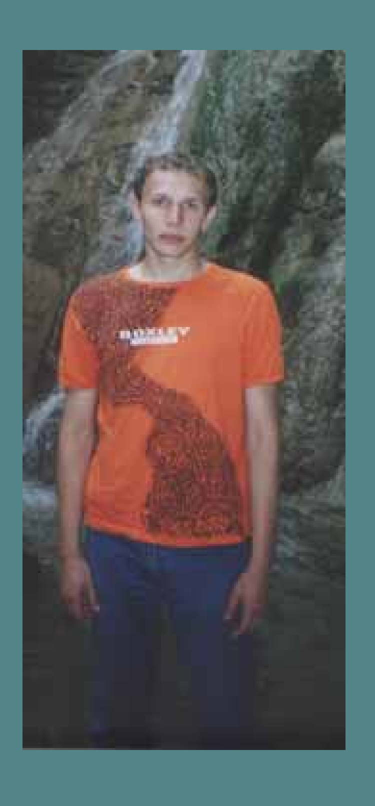
— — — — — — — — — — — — — — — —

Infinity

BOSS
Coder (C, Asm, Pascal)
Art ()
Musicant
Poet

Фан эмуляции и главный редактор
EMULATORS MACHINE

Публиковался неоднократно в компьютерном журнале “Компьютерра” по темам эмуляции, программирования игр и операционной системы GNU/Linux.



Уважаемые фаны эмуляции. Мы очень рады вашему вниманию. Присылайте свои материалы, статьи, мнения, описания по адресу aforeve2001@mail.ru и они появятся в EMULATORS MACHINE!

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ! ДО НОВЫХ ВСТРЕЧ!

В **EMULATORS MACHINE 1** были допущены следующие опечатки:
на стр. 5 следует читать Sinclair, на стр. 18 следует читать Cannon Fodder.